N64, PLAYSTATION, DREAMCAST, PS2

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

V. ÉVFOLYAM 5. SZÁM
2001 MÁJUS

576,-FT

576 KONZOL



KURI KURI MIX

LESZÁMOLÁS A NYÚLKETRECBEN!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL: 359-0576

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



PLAYSTATION



PSONE



NINTENDO 64

NINTENDO 64 GÉP

37999,-

PlayStation

007 RACING	13990.-
007: THE WORLD IS NOT ENOUGH	13990.-
3-2-1 SMURF! MY FIRST RACING GAME	13990.-
40 WINKS	4990.-
A BUG'S LIFE (PLATINUM)	7990.-
ACTUA POOL	13990.-
AIR COMBAT (VALUE SERIES)	4990.-
ALADDIN IN NASIRA'S REVENGE	12990.-
ALIEN RESURRECTION	13990.-
ALLIED GENERAL	13990.-
ALONE IN THE DARK 4	HIVJ
ANNA KOURNIKOVA TENNIS(VALUE SERIES)	4990.-
APE ESCAPE	12990.-
APE ESCAPE+DUAL SHOCK JOY	19990.-
ARMY MEN 3D	13990.-
ARMY MEN AIR ATTACK	9990.-
ARMY MEN OPERATION MELTDOWN	9990.-



ARMY MEN SARGE'S HEROES	9990.-
ASTERIX	13990.-
ASTERIX: MEGA MADNESS	HIVJ
ASTERIX: THE GALLIC WAR	7990.-
BALL BLAZER CHAMPIONSHIP	12990.-
BARBIE SUPER SPORTS	7990.-
BATTLETANX GLOBAL ASSAULT	9990.-
BIG AIR	13990.-
BLASTO	13990.-
BLOOD LINES	13990.-
BLOODY ROAR 2	13990.-
BOMBERMAN	13990.-
BOMBERMAN WORLD	13990.-
BREATH OF FIRE III	13990.-
BROKEN SWORD	11990.-
BUGS BUNNY & TAZ:TIME BUSTERS	7990.-
BUST-A-MOVE 2.(PLATINUM)	7990.-
BUST-A-MOVE 3DX	9990.-
C&C RED ALERT	13990.-
C-12 : FINAL RESISTANCE	12990.-
CASPER	6990.-
CHASE THE EXPRESS	12990.-
CHICKEN RUN	13990.-
CIVILIZATION II	4990.-
COLIN MCRAE RALLY 2	13990.-
CONSTRUCTOR	11990.-
COOL BOARDERS 4	12990.-
CRASH BANDICOOT (PLATINUM)	7990.-
CRASH BANDICOOT 2 (PLATINUM)	7990.-
CRASH BANDICOOT 3 (PLATINUM)	7990.-
CRASH BASH	12990.-
CRASH TEAM RACING (PLATINUM)	7990.-
CROC (VALUE SERIES)	4990.-
CROC 2.	13990.-
CRUSADER OF MIGHT & MAGIC	9990.-
CYBER TIGER	13990.-
CYBERIA	7990.-
DARKSTONE-PSX	14990.-
DEMOLUTION RACER	13990.-
DESTREGA	12990.-
DIE HARD 2	13990.-
DIE HARD CLASSIC	5990.-
DISCWORLD II.	13990.-
DOOM (BEST OF)	7990.-
DRIVER II.	13990.-
DUKE NUKEM-LAND OF BABES	7990.-
DUKES OF HAZZARD (EXCLUSIVE)	6990.-
DUNE 2000	13990.-
EL DORADO (D)	13990.-
EXPLOSIVE RACING	7990.-
F1 2000 (EA)	7990.-
F1 WORLD GRAND PRIX '99 SEASON	4990.-
FA PREMIERE LEAGUE STARS	13990.-
FANTASTIC JOURNEY	4990.-
FIFA '99	13990.-
FIFA 2000	13990.-
FINAL FANTASY VII. (PLATINUM)	7990.-
FORMULA 1 '97 (PLATINUM)	7990.-
FORMULA ONE '99	13990.-
G-POLICE 2	12990.-
GAUNTLET LEGENDS	9990.-
GRANDIA	5990.-
GTA 2	7990.-
GUARDIAN'S CRUSADE	13990.-
GUNGAGE	13990.-
HARD EDGE	13990.-
HEART OF DARKNESS	7990.-
HELLNIGHT	13990.-
HERCULES (PLATINUM)	7990.-
HOT WHEELS	13990.-
INTERNATINAL TRACK & FIELD 2	13990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD (PLATINUM)	7990.-
ISS DELUXE	7990.-
JEFF WAYNE'S: THE WAR OF THE WORLD	13990.-
JUNGLE BOOK+DANCE MAT CONTROLLER	19990.-
KENSEI SACRED FIST	6990.-
KOUDELKA	9990.-
KULA WORLD	13990.-
KURUSHI FINAL	12990.-
LE MANS 24HOURS	13990.-
LEGEND	13990.-
LEGEND OF KARTIA	13990.-
LEGO RACERS	11990.-
LEGO ROCK RAIDERS	9990.-
LIBEROGRANDE INTERNATIONAL	12990.-
LION KING-SIMBA'S MIGHTY ADVENTURE	13990.-
LOONEY TUNES RACING	9990.-
LOONEY TUNES SHEEP DOG & WOLF	HIVJ
LOST WORLD: JURASSIC PARK 2 (PLATINUM)	7990.-
MEDAL OF HONOR (PLATINUM)	8990.-
MEDAL OF HONOR 2.	13990.-
MEDIEVIL (PLATINUM)	7990.-
METAL GEAR SOLID	9990.-
METAL GEAR SOLID-SPEC.MISSION	5990.-
MICRO MANIACS	9990.-
MIDNIGHT IN VEGAS	9990.-
MONKEY HERO	13990.-
MONSTERSEED	13990.-
MOORHUHN 2 (D)	13990.-
MORTAL TRILOGY (PLATINUM)	7990.-
MOTO RACER (PLATINUM)	7990.-
MR DOMINO	9990.-
MS PAC-MAN	12990.-
MULAN	12990.-
MUPPET MONSTER ADVENTURE	9990.-
MUPPET RACE MANIA	13990.-
MUSIC	4990.-
NASCAR '98	9990.-
NASCAR 2000	13990.-
NBA BASKETBALL 2000	4990.-

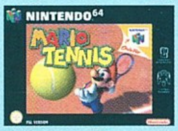
NBA LIVE '99	13990.-
NBA LIVE 2000	13990.-
NBA LIVE 2000 (CLASSICS)	6990.-
NBA LIVE 2001	13990.-
NEED FOR SPEED 4. (PLATINUM)	7990.-
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	9990.-
NHL 2000	13990.-
NHL 2000 (CLASSICS)	6990.-
NHL 2001	13990.-
NHL FACE OFF 2000	12990.-
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING	6990.-
O.D.T.	13990.-
ODDWORLD 2:ABE'S EXODUS	7990.-
ODDWORLD-ABE'S ODDYSEE (PLATINUM)	7990.-
ODDWORLD: ABE'S ODYSEE (BEST OF)	7990.-
ONE	13990.-
PARAPPA THE RAPPER	7990.-
PARASITE EVE 2	13990.-
PINBALL POWER (VALUE SERIES)	4990.-
PIPE MANIA 3D	4990.-
PITFALL 3D	13990.-
PLAYER MANAGER 2000	13990.-
POINT BLANK 3	12990.-
POPULOUS (VALUE SERIES)	6990.-
PORSCHE CHALLENGE (VALUE SERIES)	4990.-
POY POY 2	13990.-
PREMIERE MANAGER'98	13990.-
PRO PINBALL TIMESHOCK	7990.-
PUMA STREET SOCCER	13990.-
RACING SIMULATION MONACO GRAND PRIX	5990.-
RAILROAD TYCOON 2.	13990.-
RAINBOW SIX-UBI EXKLUSIVE	5990.-
RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-
RAMPAGE 2	13990.-
RAYMAN	9990.-
RAYMAN 2	9990.-
RAYSTORM	11990.-
RC DE GO!	5990.-
RE-VOLT	13990.-
REBOOT	13990.-
RED ALERT (VALUE SERIES)	6990.-
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	9990.-
RESIDENT EVIL:SURVIVOR	9990.-
RIDGE RACER (VALUE SERIES)	4990.-
RIDGE RACER REVOLUTION (PLATINUM)	7990.-
RIDGE RACER TYPE 4	13990.-
RIDGE RACER TYPE 4	4990.-
ROAD RASH (PLATINUM)	7990.-
ROAD RASH JAILBREAK	13990.-
S.C.A.R.S.	13990.-
SAGA FRONTIER 2	13990.-
SHADOW GUNNER "THE ROBOT WARS"	13990.-
SHADOW MADNESS	12990.-
SHADOW MAN	13990.-
SHADOWMAN (VALUE SERIES)	4990.-
SHAOLIN	13990.-
SIMPSONS-WRESTLING	14990.-
SPEED FREAKS	4990.-
SPIDER-MAN	9990.-
SPYRO 2 (PLATINUM)	7990.-
SPYRO THE DRAGON (PLATINUM)	7990.-
SPYRO: YEAR OF THE DRAGON	12990.-
STAR TREK INVASION	14990.-
STAR WARS DEMOLITION	15990.-
STREET SKATER	13990.-
SUPER PANG COLLECTION	13990.-
SUPERBIKE 2000 EA	13990.-
SW-JEDI POWER BATTLES	9990.-
SYPHON FILTER 2	12990.-
TARZAN (PLATINUM)	7990.-
TECHNO MAGE	HIVJ
TEKKEN (VALUE SERIES)	4990.-
TEKKEN 3 (PLATINUM)	7990.-
THE EMPEROR'S NEW GROOVE	12990.-



THE LAND BEFORE TIME	6990.-
THE LITTLE MERMAID II.	9990.-
THE NOTE	12990.-
THE UNHOLY WAR	13990.-
THEME HOSPITAL	13990.-
THEME PARK WORLD	13990.-
THIS IS FOOTBALL+MULTI TAP	19990.-
THRASHER: SKATE AND DESTROY	12990.-
TIGGER'S HONEY HUNT	13990.-
TILT	7990.-
TIME CRISIS (PLATINUM)	7990.-
TIME CRISIS-PROJECT TITAN	12990.-
TIME CRISIS-PROJECT TITAN+LIGHTGUN	17990.-
TOCA 1 (PLATINUM)	7990.-
TOCA 2	13990.-
TOCA WORLD TOURING CAR	13990.-
TOMB RAIDER (VALUE SERIES)	5990.-
TOMB RAIDER 2 (PLATINUM)	7990.-
TOMB RAIDER II (VALUE SERIES)	7990.-
TOMB RAIDER III (PLATINUM)	7990.-
TOMBI	13990.-
TOMORROW NEVER DIES 007	7990.-
TOMORROW NEVER DIES PLATINUM	7990.-
TONY HAWK'S SKATEBOARDING (PLATINUM)	7990.-
TOY STORY RACER	13990.-
TRAFFIC GIANTS	HIVJ
TRAP RUNNER	13990.-
TRUE PINBALL (PLATINUM)	7990.-
UEFA CHALLENGE	HIVJ
UM JAMMER LAMMY	12990.-
URBAN CHAOS	13990.-
V-BALL	11990.-
VEGAS CASINO (VALUE SERIES)	4990.-
VICTORY BOXING 3	13990.-
VIPER	9990.-
VIRTUAL KASPAROV	9990.-
WARHAWK	7990.-
WARPATH:JURASSIC PARK	7990.-
WARZONE	12990.-
WCW MAYHEM	13990.-
WIP3OUT	13990.-
WIPEOUT (PLATINUM)	6990.-
WORMS ARMAGEDDON	4990.-
WORMS PINBALL	13990.-
WRECKING CREW	13990.-
WU-TANG TASTE THE PAIN	13990.-
X-FILES	12990.-
ZERO DIVIDE 2	13990.-

Nintendo 64

BANJO-KAZOOIE	17990.-
BANJO-TOOIE	22990.-
BATTLETANX	17990.-
BEETLE ADVENTURE RACING	17990.-
BODY HARVEST	4990.-
CARMAGEDDON 64	17990.-
CHAMELEON TWIST	15990.-
CHARLIE BLASTS TERRITORY	16990.-
CHOPPER ATTACK	16990.-
DIDDY KONG RACING	16990.-
EARTHWORM JIM3D	17990.-
GT 64	16990.-



HOT WHEELS	16990.-
HYDRO THUNDER	16990.-
LAMBORGHINI	15990.-
LEGO RACERS	13990.-
LODE RUNNER 3D	16990.-
LYLAT WARS (NO RUMBLE)	12990.-
MADDEN '99	16990.-
MARIO GOLF	19990.-
MARIO PARTY 2	19990.-
MARIOKART 64	16990.-
MICKEY'S SPEEDWAY USA	19990.-
MONSTER TRUCK MADNESS 64	17990.-
NASCAR '99	16990.-
NHL '99	16990.-
PENNY RACERS	17990.-
PERFECT DARK	17990.-
POKEMON PUZZLE LEAGUE	22990.-

POKEMON SNAP	19990.-
RACING SIMULATION MONACO GP	7990.-
RAKUGAKIDS	17990.-



RAMPAGE WORLD TOUR	16990.-
RIDGE RACER 64	17990.-
RUGRATS	17990.-
SILICON VALLEY	16990.-
STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER	16990.-
SUPER SMASH BROTHERS	17990.-
SW-EPISODE I RACER	17990.-
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-
TOP GEAR RALLY	16990.-
TRACK & FIELD	19990.-
TUROK 2	5990.-
V-RALLY '99	16990.-
VIRTUAL POOL 64	17990.-
WETRIX	15990.-
YOSHI'S STORY	16990.-
ZELDA 2: MAJORA'S MASK	19990.-



GAME BOY

ADVENTURE ISLAND	6990.-
BATMAN RETURN OF THE JOKER	6990.-
BIENE MAYA	9990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-
BUST-A-MOVE 2	6990.-
CHAMPIONSHIP POOL	7990.-
DAFFY DUCK	6990.-
DARKWING DUCK	7990.-
DOUBLE DRAGON 2	6990.-
DRAGON'S LAIR	7990.-
DROPZONE	9990.-
FINAL FANTASY 1	9990.-
GODZILLA	7990.-
HARVEST MOON	7990.-
HEAVYWEIGHT CHAMPIONSHIP BOXING	7990.-
ISS SOCCER	9990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-
LEGEND OF THE RIVER KING	9990.-
MAUI MALLARD COLD SHADOW	7990.-
MEGA MAN 2	7990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MR NUTZ	7990.-
NBA JAM '99	9990.-
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	7990.-
NOTRE DAME	9990.-

PAPERBOY	7990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POKEMON BLUE VERS.	11990.-
POKEMON RED VERS.	11990.-
POKEMON YELLOW VERS.	11990.-
POPEYE 2.	7990.-
SHADOWGATE CLASSIC	9990.-
SMURFS 2	7990.-
SMURFS 3	7990.-
SPY VS SPY	6990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPER MARIO LAND 1	6990.-
SUPER MARIO LAND 2	7990.-
SUPERMAN	7990.-
TALE SPIN	7990.-
TAMAGOTCHI	7990.-
THE REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
THE SMURFS NIGHTMARE	9990.-
TINY TOON WACKY SPORTS	7990.-
TRACK & FIELD	7990.-
TUROK	7990.-
WATER WORLD	6990.-
WAVE RACE	7990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-
WWF ATTITUDE	9990.-
YOGI BEAR'S GOLD RUSH	7990.-

KIEGÉSZÍTŐK

PLAYSTATION

Memory Card 1MB	1999,-
Memory Card 2MB	3999.-
Memory Card 4MB	4999,-
RFU Adapter	2999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
X-Plorer FX V3.0	HÍVJ!
Avenger Gun + pedál	HÍVJ!
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Double Shock Controller	4999,-
Classic Controller	1999,-
Falcon Gun (lézer irányfénnyel)	HÍVJ!
Panther II fénypisztoly	5999,-
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999,-

Kábelek:

-Joy Hosszabító	1999,-
-Link	1999,-
-Scart + G-Con	1999,-

NINTENDO 64

Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999,-
Memory Extension Pack - 4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-
Universal Game Adapter	11999,-
X-Plorer kártya	13999,-
Joy hosszabító kábel	2999,-
Transfer Pack	7999,-

GAMEBOY

Multi Boy (Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró)	7999,-
GB Color link kábel	2999.-
GB hálózati adapter + akku	4999,-

COLOR GAME BOY

10 PIN BOWLING	9990.-
3D POCKET POOL	HIVJ
720	9990.-
ALL STAR TENNIS 2000	9990.-
ALONE IN THE DARK 4	HIVJ
ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M.	9990.-
ARMY MEN	9990.-
AUSTIN POWERS:OH BEHAVE...	9990.-
AUSTIN POWERS:WELCOME TO MY....	9990.-
BATTLESHIP	9990.-
BATTLETANX	9990.-
BLACK BASS LURE FISHING	9990.-
BOMBERMAN QUEST	9990.-
CARMAGEDDON	HIVJ
CATWOMAN	9990.-
CENTIPEDE	9990.-
CRAZY BIKERS	9990.-
DAIKATANA	9990.-
DEADLY SKIES1	11990.-
DEJA VU 1,2	9990.-
ELEVATOR ACTION	9990.-
EVEL KNIEVEL	9990.-
EXTREME SPORTS	9990.-
F/18 THUNDER STRIKE	9990.-
FROGGER	9990.-
GAME WATCH GALLERY 3	9990.-
HEXCITE	9990.-
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000	9990.-
K.O. KINGS 2000	9990.-
KLAX	9990.-
KONAMI WINTERGAMES	9990.-
LAS VEGAS COOL HANDS	9990.-
LEGO STUNT RALLY	9990.-
LEGO:ALPHA TEAM	9990.-
LEGO:RACERS	9990.-
LOGICAL	9990.-
LOONEY TUNES	9990.-
LOONEY TUNES RACING	HIVJ
MADDEN 2000	9990.-
MARIO GOLF	9990.-
MARIO TENNIS1	·11990.-
MAYA THE BEE	9990.-

MICRO MACHINES 1&2	9990.-
MISSILE COMMAND	9990.-
MS PAC-MAN	9990.-
NBA PRO 99	9990.-
NHL 2000	9990.-
PACMAN	9990.-
PAPERBOY	9990.-
PERFECT DARK	11990.-
PITFALL	9990.-
PITFALL BEYOND THE JUNGLE	9990.-
POKEMON GOLD	11990.-
POKEMON SILVER	11990.-
POKEMON TRADING CARD GAME	9990.-
R-TYPE DX	9990.-
RAINBOW ISLANDS	9990.-
READY TO RUMBLE BOXING	9990.-
SHANGHAI POCKET	9990.-
SNOOPY TENNIS	HIVJ
SPY HUNTER MOON PATROL	9990.-
SPY VS SPY	9990.-
STAR WARS RACER	9990.-
SUPER BREAKOUT	9990.-
SUPREME SNOWBOARDING	9990.-
THE ADVENTURES OF THE SMURFS	9990.-
THE LITTLE MERMAID II-PINBALL FRENZY	11990.-
THE MUMMY	11990.-
THREE LIONS	9990.-
TINTIN:PRISONERS OF THE SUN	9990.-
TINY TOONS: BUSTER SAVES THE DAY	HIVJ
TINY TOONS: DIZZY'S CANDY QUEST	HIVJ
TINY TOONS: PLUCKY'S BIG ADVENTURE	HIVJ
TOM & JERRY	HIVJ
TONKA RACEWAY	9990.-
TOTAL SOCCER 2000	9990.-
TUROK 2	9990.-
TUROK 3	9990.-
TUROK 3 RAGE WARS	7990.-
TUROK 3:RAGE WARS	9990.-
VEGAS GAMES	9990.-
WARIOLAND 2	9990.-
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	9990.-
WOODY WOODPECKER RACING	11990.-

SEGA DREAMCAST CD-K

AEROWINGS	16990.-
ALONE IN THE DARK 4	HIVJ
BASS FISHING+CONTROLLER	29990.-
BLUE STINGER	16990.-



BUGGY HEAT	16990.-
BUST A MOVE 4	17990.-
DEEP FIGHTER	17990.-
DINO CRISIS (D)	17990.-
DINOSAUR	17990.-
EVOLUTION THE WORLD OF SACRED	17990.-
F1 WORLD GRAND PRIX	16990.-
F1 WORLD GRAND PRIX II. (UK)	17990.-
GTA 2	17990.-



JIMMY WHITE 2	17990.-

MAGICAL RACING TOUR - DISNEY	17990.-
MAKEN X	17990.-
PEN PEN	16990.-
POWER STONE	16990.-
RACING SIMULATION MONACO GP	16990.-
RED DOG SUPERIOR FIREPOWER	17990.-
RESIDENT EVIL 2.	17990.-
RESIDENT EVIL 3 (D)	17990.-
ROADSTER	17990.-
SEGA WORLD WIDE SOCCER	16990.-
SONIC ADVENTURE	16990.-
SPEED DEVILS	16990.-
SPIRIT OF SPEED	17990.-



STAR WARS RACER	17990.-
SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING	16990.-
THE NOMAD SOUL	17990.-
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	16990.-
TOMB RAIDER 4	17990.-
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 (D)	17990.-
VIRTUA FIGHTER 3TB	16990.-
WF ATTITUDE	16990.-
WORMS ARMAGEDDON	16990.-
ZOMBIE REVENGE	17990.-



PLAYSTATION 2

4X4 EVO	17990.-
ARMORED CORE	19990.-
ARMY MEN:AIR ATTACK BLADE'S REVENGE	HIVJ
ARMY MEN:GREEN ROGUE	17990.-
BLOODY ROAR 3	HIVJ
DINOSAUR (DISNEY'S)	19990.-
DONALD DUCK:QUACK ATTACK	19990.-
DRIVING EMOTION TYPE-S	19990.-
DYNASTY WARRIORS 2	19990.-
ETERNAL RING	19990.-
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	19990.-
F1 RACING CHAMPIONSHIP (UBI)	19990.-
FIFA 2001	19990.-
FLINSTONES :VIVA ROCK VEGAS	HIVJ
FREAK OUT	HIVJ
GUN GRIFFON BLADE	19990.-
HIDDEN INVASION	HIVJ
KESSEN	19990.-
KNOCKOUT KINGS 2001	19990.-
LE MANS	HIVJ
MADDEN NFL 2001	19990.-
MOTOGP	17990.-
NBA LIVE 2001	19990.-
NHL 2001	19990.-
QUAKE III REVOLUTION	19990.-
RAYMAN REVOLUTION	19990.-
ROADSTERS	HIVJ
SIDEWINDER	HIVJ
SILENT SCOPE	19990.-
SKY ODYSSEY	17990.-
SKY SURFER	HIVJ

SMUGGLER'S RUN	17990.-
SSX	19990.-
STREET FIGHTER EX3	19990.-
SW STARFIGHTER	19990.-
SWING AWAY GOLF	19990.-



TEKKEN TAG	17990.-
THEME PARK WORLD	19990.-
UEFA CHALLENGE	HIVJ
UNREAL TOURNAMENT	HIVJ
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	17990.-
WILD WILD RACING	17990.-
X SQUAD	19990.-



Tartalom



Banjo Tooie



Wild Wild Racing



Emperor's New Groove



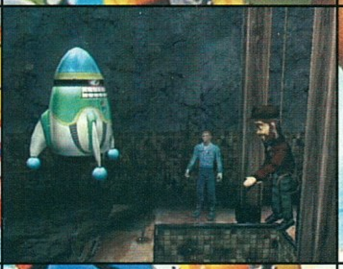
Extermination



Lego Island 2



Panzer Front



Illbleed

aktuális 39

Hála istennek ide az irodába is becsorgott a nyár! A hátsó udvarban már egyre szerelmesebben néznek egymásra a macskák, Veres Miki Rómeó módjára üzeneteket küldözget a csajoknak, a Bagó Peti meg itt sincs, mert a pulykák után kullog. Az Emperor cikke még mindig nincs kész, pedig holnap reggel kéne a nyomdába vinni a cuccot. Legalább a Böjtös gyerek betartja a határidőket, remélem nem kapja el őt is a gépszíj.

Jó "rossz" szokásunkhoz híven megint az utolsó pillanatban sikerült mindent összerakni. Az Illbleed poszter-anyag az utolsó nap jött Japánból, a Kuri Kuri Mix tesztverzió is csak pár nappal előtte. A Metal Gear 2 bemutató kimaradt, mert a demó nem volt hajlandó elindulni a tesztgépünkön. Nyakig ültünk a bajban, de aztán csak összejött valahogy és megtöltöttük amit meg kellett.

Azért történtek kellemes meglepetések is. Kiderült, hogy mégis megyünk az E3-ra Los Angelesbe idén is, mondanom sem kell, hogy az indulás egy nappal a leadás után lesz esedékes, azaz holnapután. Én meg még itt ülök és AKTualist pötyögök. Be is fejezem és megyek pakolni. Remélem a show az idén is olyan bomba lesz, mint tavaly, lesz miről írni a következő Konzolban!

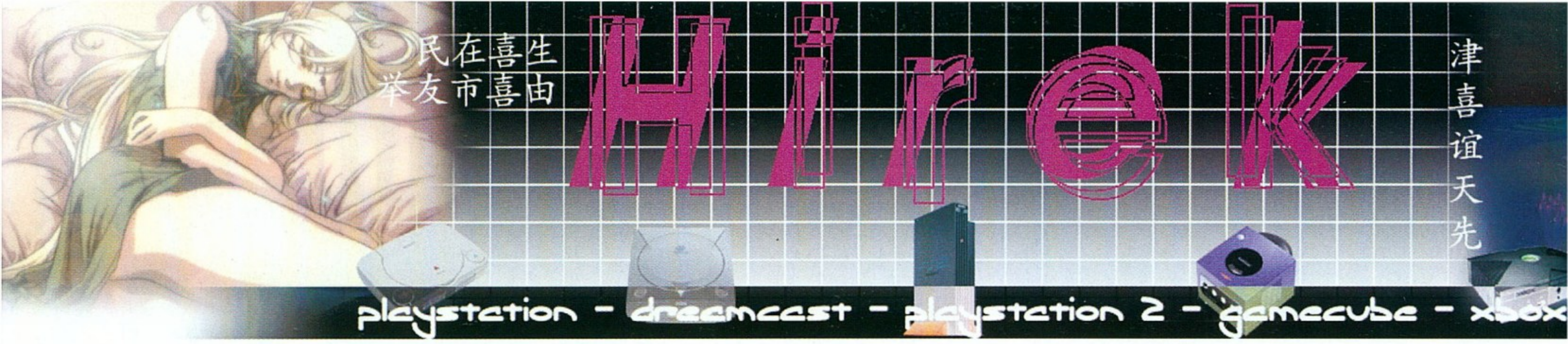
Martin

SEGÍTSÉG!



Gyűjteményembe keresem az itt látható három 1984-85-ben gyártott Star Wars: Power of the Force figurát. Ha birtokodban vannak és megválnál tőlük, hívd a 3-49-48-47-es számot és kérd Martint!

1417-9296
ıás:
ɛt és Játékkártya nyomda RT
)LDMANN csoport tagja)
ulajdonos: Balogh Zsolt
erkesztő: Martin
erv: 576 Konzol Team
ndai előkészítés: Titz Renáta
ágítás: Recent Kft.
ja a Comgame Kft., 1136 Budapest,
ely Gy. utca 17.
lcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
ɛszti a Hírker Rt,
t és alternatív terjesztők
zethető: 576 KByte
ıgame Kft.), 1389 Budapest,
132.
il: 576konzol@576.hu
site: www.576.hu
ap: Kuri Kuri Mix



Hírek

APRÓ

☞ A Square és a Coca Cola nem ismeretlen egymás számára, hiszen a Final Fantasy IX népszerűsítette is szervesen egy TV reklám személyében, melyben a játék főhősei a cég flaskáival flangáltak. A helyzet, így a X. rész érkezése előtt kicsit változott, ugyanis most a főszereplők fognak megjelenni a fél literes kólásüvegeken. A sorozat csak Japánban lesz elérhető április végétől, tehát a gyűjtőknek nem lesz egyszerű dolguk egy kis szuvenírt szerválni. A Final Fantasy X egyébként júniusban fog napvilágot látni a felkelő nap országában.

☞ XenoSaga néven új RPG játékról rántotta le a leplet a Namco alá tartozó Monolith Soft programozó gárdája, ami 60, volt SquareSoft alkalmazottból áll, így talán nem lesz kicsi a meglepetés, ha kiderül a XenoGears folytatásáról lehet szó...

☞ Mondhatni nem kevesen várják már a Mátrix játék és még inkább a Mátrix filmek eljövetelét, amit mi sem bizonyít jobban, minthogy a Microsoft nem kevesebb, mint 5 millió dollárért vásárolta meg az Interplay kiadásában lévő cuccot fél évig Xbox only-ra. Ez annyit tesz, hogy miután kijött a játék Xbox-ra, csak rá fél évre jelenhet meg bármi másra, jelen esetben PS2-re.

☞ Elég komoly hisztéria van a Metal Gear Solid 2 körül mostanság, amit csak tetéz az a bombasztikus hír, hogy a Konami hivatalosan cáfolta azt a híresztelést, miszerint a demóban lenne egy rejtett rész, ahol Solid Snake maszturbál. Hát én már csak azt nem értem, hogy egy pletyka hogy kaphatott ilyen erőre, hogy ezt ilyen nyilvános úton-módon kéne nyomorba dönteni?! Én minden esetre jót kacagtam... :)

☞ A Nintendo bejelentése szerint várva várt gépük, a GameCube az eredetileg tervezett július helyett csak szeptember 14-én kerülne a boltokba Japánban. Amerika így novemberre tolódott, Európa meg szokás szerint marad a távolba vesző jövőre. A halogatás okáról nem közöltek részleteket.

☞ Az Activision egészen pontosan 6 géptípusra jelentette be következő gördeszkás játékuk megjelenését, a Tony Hawk Pro Skater 3-ét. A PS2, Xbox, GBA, PC,

SHADOWMAN: SECOND COMING (PLAYSTATION 2)

Acclaim Teesside / Acclaim



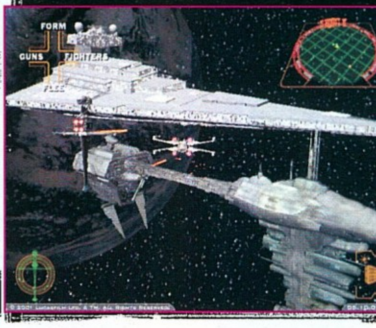
Kevés olyan játékkal találkozik a tesztelő élete során, mely egyrészt megragadja úgy igazán, másrészt pedig van neki egy olyan nehezen behatárolható tulajdonsága, hogy hangulat. Hát a Shadowman asszem' ide sorolható be, mert amikor láttam, hogy a Martin itt kurjongat a játéktól és minden másodpercben azt mondogatja, hogy mekkora hangulata van, belekukkantottam én is, és hát igencsak ledöbbentem tőle. Sötét, horrorisztikus effektek mindenütt, hátborzongató hanghatások, és nagyon is átélhető történetmenet volt jellemző rá. Nem is csoda, ha a megjelenés után szinte azonnal bejelentették, hogy ezzel kalandozásaink nem érnek véget, hisz az Acclaim Teeside-i fejlesztőcsapata már kódolja is a folytatást. És májusban elérkezett a leleplezés hónapja, bemutatták az első képeket, és beszámoltak a konkrétumokról! A főhős ismét Mike LeRoi lesz, aki megint csak Shadowman-né alakul át, de már nem a Légót kell popsin rúgnia, hanem az utána maradt siserehadat, akik saját bárjában a.Grogeri-ben tűnnek fel. A feladat megmenteni az általuk veszélybe került Jaunty-t és Nettie-t. A játékmenet most állítólag jóval lineárisabb lesz, célirányosan rávezetve a játékost a helyes útirányra és a még inkább belemártani az akció véres valóságába... A főhős kidolgozása a PS2 hardware-ének köszönhetően sokkal ijesztőbbé vált, az átváltozás is szebben tud majd lezajlani, viszont a csontváz kinézetnek köszönhetően a tetoválások eltűnnek majd. Viszont lesznek helyette voodoo varázslatok, és a kezelést is jóval használhatóbbra ígérik a Dual Shock 2-nek köszönhetően. Rengeteg helyszín, mind-mind változó főellenséggel és kidolgozással, de év végénél előbb semmiképp sem várható.



STAR WARS ROGUE LEADER (GAMECUBE)

Factor 5 / LucasArts

Ebben a hónapban Star Wars hónapot tartunk, hála a LucasArts-nak, ugyanis töménytelen mennyiségű SW cuccot gyártanak sorozatban. Mindjárt itt is a következő project, a Nintendo 64-e, nagysikerű Rogue Squadron folytatása a Rogue Leader – immáron GameCube-ra. A játék tulajdonképpen nem is annyira folytatás, mint inkább egyfajta felturbózás a Rogue Squadron-nak, hiszen itt is egy X, A, vagy B-Wing pilótafülkéjébe fészkelve magunkat kell irtani a jobb sorsra szenderült birodalmiakat, akár a Halál Csillagon, akár a Hoth bolygón. A megjelenés ősszel esedékes a gép megjelenése környékén, nálunk ez azonban csak jövő év elejére marad.



ROBOCOP (PLAYSTATION 2)

Titus / Virgin

Egy rendőr, aki a dolgát végzi még nem olyan nagy szám. Egy rendőr, aki a dolgát végzi és eközben meghal már nagyobb vihart kavar, ám kétségtelen, hogy egy rendőr, aki a dolgát végzi és eközben meghal, ám visszatér már sokkal fajsúlyosabb kategóriát képvisel. Ez volt Murphy története, aki ezek után már mint Robotzsaruként élt a köztudatban Detroit utcáin. A '80-as évek sikerfilmje már számtalan verzióban megjelent a videojátékok piacán, így annyira nem meglepő, ha idén is elővette valaki, hogy leporolva pár zöldhasúval legyen gazdagabb. Ez a valaki pedig nem volt más, mint a Titus, aki a film licencjogait megszerezve valószínűleg az első részt teljes mértékben beleépíti ebbe a lövöldözős anyagba. Merthogy a Robocop című PS2-es anyag egy belsőnézetből játszódó akció game lesz, mégpedig olyan játékmenettel, mint amit az MDK-ban már megtapasztalhattunk – azaz eszméletlen sűrű akció, és a speckó zoomolás, mely több száz méterre is elenged látni, ezáltal könnyítve a dolgunkat az ellenség likvidálásában. Több információ egyelőre nem szivárgott még ki, bár megjelenését tekintve őszre ígérik Amerikában.



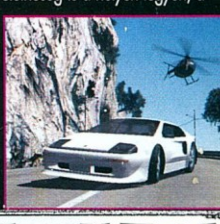


STUNTMAN (PLAYSTATION 2)

Reflections / Infogrames



1999-ben történt valami, ami igencsak meghatározta egy kis fejlesztőcsapat életét. Ekkor jelent meg ugyanis a Reflections gondozásában a Driver, ami egy csapásra a világ kedvencévé vált, talán köszönhetően az erőszakos és törvényellenes cselekedeteknek, melyet végre kellett hajtanunk benne. A fejlesztőcsapat neve ezáltal bevésődött a köztudatba és elkezdett rá odafigyelni a világ. Megjelent a Driver 2, de már rég nem erről szólt a dolog, hanem hogy mit fejlesztenek a srácok PS2-re? Sokáig ment a találgatás, hogy talán a Driver 3-ról lehet e szó, de aztán a hivatalos bejelentés minden kételyt eloszlatott, ugyanis a Stuntman-ben is autókat kell törni és borulni, de már egy teljesen más aspektusból. Mint ahogyan a cím is mutatja, kaszkadőrködnünk kell majd, ugyanis ez lesz a munkánk. Egy abszolút névtelen kezdőként kis produkciókban feltűnve eljutnunk egészen a Hollywood-i szuperfilmekig. 180-an fokos fordulatokat tenni egy autóval, ugratni egy ugratón, vagy időre megmenni egy kört. A 6 filmes helyszín valódi produkciókból már ismerős lehet, és hogy az élethűség is a helyén legyen, a készítők egy olyan embert kértek fel szakértőként, aki nem kis név a szakmában. Vic Armstrong eddig nem kevesebb, mint 250 filmen dolgozott már, köztük olyanokon, mint Terminator 2, a Jedi Visszatér, Szárnyas Fejvadász, vagy a Charlie Angyalai. A játék csak 2002-ben fog megjelenni.





AGARTHA (DREAMCAST)

No Cliché

Na, ez a játék aztán tényleg felettébb érdekes. Már jó pár éve bejelentésre került, hogy a francia No Cliché csapata dolgozik egy horror játékon, melynek aztán lett egy címe, meg egy megjelenési dátuma, azonban semmi mása nem. Így nem tudtunk semmit a történetről, a szereplőkről, a részletekről. Aztán beavattak minket. Jól felcsigázták, és eltolták a megjelenést. Aztán újra, és újra. És most is ezt tették... A történet 1929-be kalauzol minket, egy aprócska kis romániai faluba, ahol egy irtózatos földrengéssel veszi kezdetét a pokol, ugyanis megnyílik egy átjáró a Föld és a Pokol között. A gonosz erők elszabadulnak, és Kirk-ön a már éveit jócskán taposó főhősön lesz a világ szeme, vagyis hogy meg tudja e akadályozni azt, hogy a démonok elszabadulván az egész világra rettegést hozzanak. A motiváció azonban nem csak ebből áll, hanem Juliet-ből, Kirk testvéréből. A lényeg egy mászkálós kaszabolás kombinációban fog kikristályosodni, á'la Resident Evil, de mivel Online támogatás is lesz, lehet egy csapatban illetve egymás ellen is küzdeni. Elvileg most még idénre van kiírva a megjelenés...





STAR WARS RACER REVENGE (PLAYSTATION 2)

Rainbow Studios / LucasArts

Sokan keseregtek a PlayStation gazdák amiatt, amikor anno kijött az Episode I Racer Nintendo 64-re, míg az ő gépükre nem. Azonban ezt nagyon rendesen meg is indokolták LucasArts-éknál, miszerint amíg nem találnak a játékuk alá megfelelő hardvert, bizony a Sony-nak nem fognak csak úgy behódolni... És eljött a pillanat, amikor is egy rakat más Star Wars játék bejelentésével egyetemben lerántódott a lepel, az Episode I Racer II-ről, immáron PlayStation 2-re. Azon kívül, hogy a grafika szó szerint lélegzetelállító, a játék is szolgál meglepetésekkel rendesen. A sztori szerint ugyanis 8 évvel járunk az elhíresült Pod Racing után, amikorra is Anakin egy meglett férfivá erősödött, és eljött Sebulba ideje a bosszúra. A 18 pálya között a régiek is feltűnnek, azonban csak úgy, mint a 16 választható versenyzőnél tele lesz új arcokkal. 600 mérföld feletti száguldással az 5 planétán, nem mindig a leghumánusabb trükkök bevetésével vár minden kedves SW fan-t a jövő év elején megjelenő programjában a LucasArts.







HEADHUNTER (DREAMCAST)

Amuze

Hogyan is festhetne a jövő Amerikája, ha nem lepusztultan, bűntől mocskosan, vértől frücsögően, ha már most is olyan vagány kép alakult ki róla. Az Amuze fejlesztésében 2019-be kalauzol minket a Headhunter nevű program, melyben egy tucatmészáros katona szerepébe kell bújnunk, aki az utca rendjét hivatott felügyelni. A 3D-s mászkálós / akció programban teljes szabadságunk lesz a városban és kívülről szemlélhetjük majd az eseményeket. Elég mácsós jellege van a hősünknek, amire csak rátesz egy lapáttal a motorbicikli, a fegyverünk és a bőrdzsekink. Még egyelőre nincs több infó róla, csak annyi, hogy online tölthetünk le bonusz küldetéseket, de csak az őszi megjelenés után.



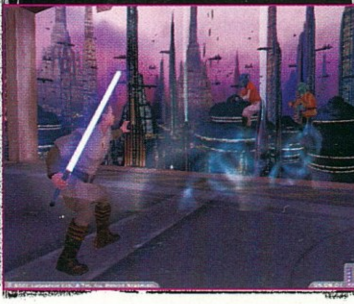
STAR WARS OBI-WAN (XBOX)

LucasArts

Mint ahogyan a játék címéből kisejlik, ebben az Xbox-os játékba magát Obi-Wan Kenobi-t kell majd irányítanunk, méghozzá az



Episode I idején, a film történésein végigkalandozva. Ebben a mászkálós / akció game-ben mindent bevethetünk, amire egy Jedi mester csak képes: tudunk lebegtetni, dobálózni, védekezni, ugrani, és használni Az Erőt. A 15 pálya során sok ellenféllel sodor össze a sors és a programozók keze, így az egyszerű droidoktól kiindulva a végén nem kisebb személyiséggel, mint Darth Maul-lal kell majd szembenéznünk. A megjelenés ősszel lesz Amerikában, nálunk pedig jövő év elejére, a gép megjelenésével egy időre csúszik.



APRÓ

PS és GBC-re készülő project eszméletlen valósághűen fog kinézni, lesz benne változó időjárás, külső tereken történt balesetek, parkok, meg minden, ami csak élethűvé teszi a gördeszkás programokat. Télen jön.

☞ A Clock Tower című PlayStation-ös játék eddig 2 részt is megért, és személy szerint igen jókat tudtam vele játszani. Mondhatni igen nagy felüdülést tudott hozni a Resident Evil álmos horror világába. És most a Capcom és a Sunsoft bejelentette, hogy jön a Clock Tower 3 PS2-re. Brrrr. Máris beleborzongtam... :)

☞ Game Studio néven GameBoy emulátor készül a PlayStation 2-höz. Ez annyit fog takarni technikailag, hogy a memóriakártya slotba illeszthető kis szerkezetbe helyezve a GameBoy, vagy GameBoy Color kazettákat, azok máris megelevenednek a TV képernyőn.

☞ A Capcomnak sikerült először a PlayStation 2 történetében eladnia 1 millió példány felett játékprogramot, ez pediglen nem volt más, mint az Onimusha. És ezt a tettet kizárólag Japán vidéken sikerült véghezvinniük. Mi lesz még itt ezután???

☞ Erre gyorsan rákontrázott a Gran Turismo 3, amiből csak az első napon 400 ezret adtak el, és 3 nap alatt már jócskán túl járt az 1 millión. Hát igen. Láttam belőle pár videót, és most is éppen a földről mosnak fel. Még, hogy a PlayStation 2 szép?! Gyönyörű... :)

☞ Az Activision bejelentette, hogy készül a Doom átirata GameBoy Advance-ra. Az első rész originál feldolgozásáért egy teljesen új, 3D engine lesz majd a felelős.

☞ Nincs ősz Nintendo nélkül Vagy nincs Nintendo ősz nélkül? A nagy N ugyanis azzal a bejelentéssel rukkolt elő, hogy akkor most ők köszönik szépen, és nem kérnek az ECTS-ből. Így a cég különvonulva, szeptember 1-2 között saját rendezvényén mutogatja be Európának is a Gamecube-ot.

☞ Meghalt a Sega elnöke! Isao Okawa 74 éves korában szívelégtelenségek miatt a Tokyo-i korházban hunyt el március 16-án. ő volt az, aki kivonta a hardver piacról a Segát, az előző elnök leköszönése után. Az utódja Hideki Sato lesz.

Bagó Péter

A LÁMÁKAT LELŐVIK, UGYE?

THE EMPEROR'S NEW GROOVE



Jajj, gyerekek. Annyira nincs kedvem cikket írni. Minek? Én vagyok az uralkodó. Foglalkozni az alattvalók dolgával? Időpocsékolás. Minden csak lefoglal. Más problémáival törődni nem a legmókásabb dolog az életben. Lubickolni álmaim medencéjében, már annál inkább. Jajj, de mi ez? Lámává változtattak! Jáj. Most mi lesz?

LÁMA LÉT

Kábé így indul a Walt Disney legújabb rajzfilmje, ami számomra azért volt különös, mert először kapott főszerepet egy negatív figura. Kuzco császár ugyanis birodalmát, hogy úgy mondjam igen magasról lesajnálja, és csak és kizárólag egyetlen dolog érdekli: saját maga. Egoizmusa olyannyira az egekbe szökött, hogy ez talán csak Garfield-éval, a híres macskával lehetne egy lapon említhető. És mivel minden királyi udvarban vannak intrikusok, Yzma, a vén varázslónő személyében megkapjuk a gonosz helyi reinkarnációját, aki kissé elesett, ámde annál szeretetreméltóbb szolgájával, Kronk-al megpróbálják őt eltenni a királyt láb alól. Ám a számításba hiba csúszik, ugyanis a halálos főzet egészen véletlenül elkeveredik, és amit megitatnak Kuzco-val, az egy lámává változtató szirup. Viszont egy láma nem maradhat a palotában, így uralkodónknak menekülnie kell. Pacha, a szelíd paraszt lesz az, akivel szövetséget kell kötnie, hogy visszajusson a trónra, és elintézze Yzma-t.





A CD lemez behelyezése után a menüben találjuk magunkat. Ezt azért is találtam fontosnak kihangsúlyozni, mert már itt megjelenik egy kis utalás a filmre, hiszen, amikor belépünk az Options menübe, Kronk jó és rossz angyalai kalauzolnak minket beállításaink elvégzése közben. Aztán elindul a játék, egy, a filmből kivágott animáció-részlettel. Ez amúgy a játék egészére is érvényes lesz, azaz minden világrész között lesz egy kis átvezetés. Az első néhány pályán már elsajátíthatjuk a kezelést, és bepillantást nyerhetünk, hogy milyen játékmenetre kell számíthatunk. Az analóg karokkal, vagy digitálisan a nyilakkal tudunk mozogni a tér minden irányában, hiszen ez egy 3D-s ugrálós ügyességi anyag. Az X lenyomásával ugrasz, és a levegőben lenyomva a Kört egy karate-rúgást hajthatsz végre. Lesznek olyan ellenfelek, akiket csak ezzel a módszerrel tudsz elintézni. Alaphelyzetben a Körrel az első két mancsoddal ütni tudsz, viszont, ha nyomod az Előre irányt is gurulni fogsz. Ha már felszedted az erre jogosító arany ikont, akkor a Négyzet segítségével futni tudsz. Néha köveket kell majd cipelned a hátadon, ezt szintén a Négyzet segítségével tudod, majd megtenni. A Háromszöggel kapod a belső nézetet, ahol a Körrel kell majd szőlőt köpnöd, ha aktuális lesz, valamint az R1, L1 gombokkal tudod forgatni a kamerát, jobbra / balra.

A játék célja természetesen az lenne, hogy átjuss a pályákon, amik közben pénzérméket kell szedegetned. Elég jól ki lett találva az, hogy ha az előre megadott számú érméket és a folytatási lehetőséget jelző Wampy babát is felveszed, kapsz egy aranytallért, ami nem csak azért lesz Neked jó, mert megnézhetsz egy vázlatrajzot a pálya végén, hanem a végelszámolásnál újabb bónuszokra válthatod őket... Persze miért is lenne olyan egyszerű a dolog, hogy minden pénzérme szem előtt legyen, ezért találták ki a rejtett helyeket. Először nagy repedések jelzik hogy hová is kéne nekünk bebújnunk, végül pedig már vért kell izzadni, hogy rálelj olyan helyekre, ahol nem is számítanál rá. Az enyhén szólva is nagyképű láma pedig igencsak fokozza a játék alaphangulatát, hiszen beszólásaival egyrészt olyan poénokkal találkozhatunk, amire játékban még nem volt példa, másrészt ez meg annyira, de annyira jó hangulatot áraszt...

FRANKÓ

Egy kicsit a mutatott kép mögé pillantva nagyon is feltűnt, hogy a Croc 2-t fejlesztő Argonautnak nem kellett messzire mennie a játékot mozgató motort illetően, hiszen egy kis átírással nagyon is felhasználhatónak tűnt egy már eladott project... Meg aztán az meglehet, hogy színre elég tutkón néz ki minden pálya, csak egy kicsit be van korlátolva a mozgásterünk, és néha azt éreztem, hogy egy kocka alakú dobozban rohangálok. Meg még egy rossz pont, amit a The Grinch kapcsán már pedzegettem, hogy nagyon ritka a jó kamerakezelés. Mert a legtöbbször pocsékra sikerül megírni a dolgokat. Na, ezt itt most a maga teljes valójában meg is csodálhatjuk, hiszen egy csomószor eltéved a drága operatőr, és nekünk kell utána igazítanunk, hogy lássuk is esetleg, hogy hová ugrunk. Mindemellett a program változatossága valami fantasztikus. 30 pálya, 7 világra bontva, rengeteg feladattal, nagyon üdítő szórakozás tud lenni. És ne tessék azt hinni, hogy csak ugrándozni kell egész végig, mert egyrészt van, amikor más állattá változunk, és például egy nyúlnak, vagy egy teknősnek már teljesen más alternatívái vannak a pályákon, másrészt pedig az olyan ötletek, hogy a szellemvasutat nekünk kell irányítanunk, nagyon meg tudják dobni az ember hangulatát! Summa-summarum, a konverzió eléggé korrekt lett és a fentebb említett hibáit leszámítva minden gyerkőcnek, vagy gyerkőc lelkű felnőttnek tudom ajánlani. Meg természetesen a filmet is!

Bagó Péter





THE EMPEROR'S NEW GROOVE

ARGONAUT/DISNEY INTERACTIVE

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS

1 MEMÓRIABLOKK

ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ EREDETI FILMBEJÁTSZÁSOKKAL, SZÉP SZÍNEKBEN PONPÁZIK, VÁLTOZATOS, ÉS EGY SZELLEMVASÚTAT IRÁNYÍTASZ

× SAJNOS ELÉG CSÖKEVÉNYES KAMERAKEZELÉSSEL

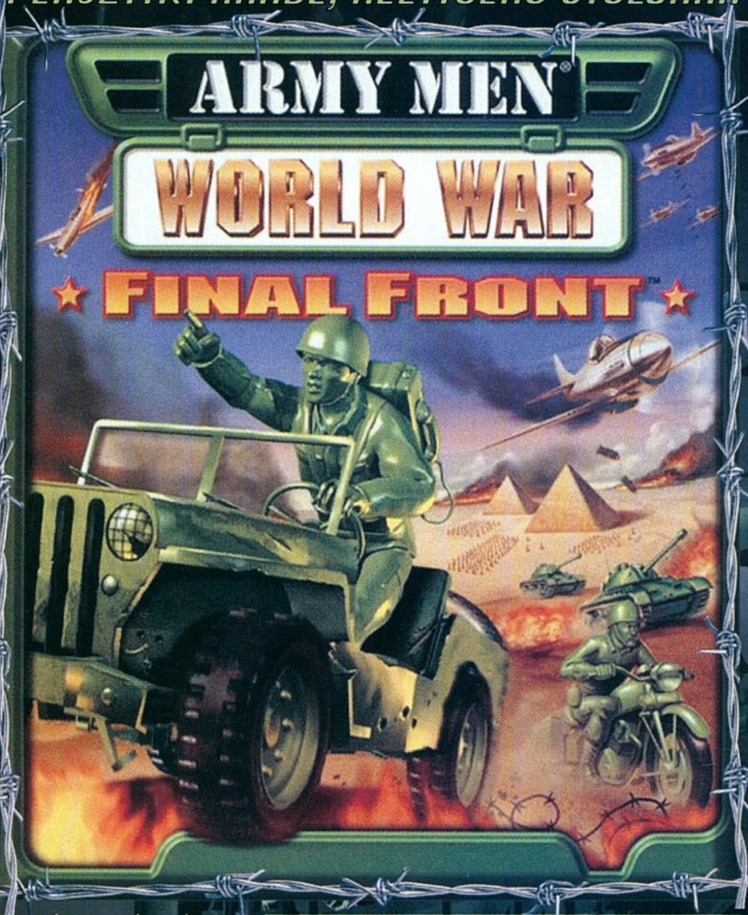
8 pont

Ilyen nincs! Ebből az Army Men áradatból kezd nagyon elegem lenni. Már megint itt vannak ezek az átkozott műanyag katonák. Úgy



látszik a 3DO-s fiúk teljesen belezúgtak ezekbe a műanyag katonákba. Lefogadom, hogy még a párnájuk alatt is kiskatonák lapulnak. Szerencsére annyi pozitívuma azért van a dolognak, hogy fejlődnek a srácok, ez utóbbi rész, a Final Front már egész játszható. Lássuk, mi újat tudtak belevinni a legújabb Army Men "őrületbe".

PLASZTIKPARÁDÉ, ÁLLÍTÓLAG UTÓLJÁRA



ÚJRA ITT

Betesszük a lemezt, betöltődik a már nagyon jól ismert intró. Megnézhetjük a Zöldek híradóját, láthatjuk, amint kirobban egy újabb világháború. A Sárga csapatok megállás nélkül támadnak, újabbnál újabb fegyvereket vetnek be. Ezúttal a tankokon és harckocsikon kívül repülő egységekkel és vízi járművekkel, no meg tengeralattjárókkal ostromolják a Zöldek által fenntartott bázisokat és területeket. Egyre kritikusabbá válik a helyzet és ekkor a Zöld csapatok bevetik a legjobban kiképzett kommandós egységüket, azaz minket. Hárman leszünk a pályán, a két számítógép irányította harcos minket követ és segít leszedni a rejtőző ellenfeleket. Szerintem ezt a történetet, meg úgy az egész játékot már csak poénnak szánták a készítők, mert nem létezik, hogy ezt ők még mindig komolyan gondolják. Nem létezik, hogy azt hiszik, ez a történet bárkit is érdekel. Ebből kiindulva, én is poénra vettem a játékot és egy jót röhögtem ezen a marhaságon.

A menürendszer a már jól megszokott: egy gyakorló pályát, egy kétjátékos módot, egy beállításokat és az új játék kezdését tartalmazza. Találunk még egy videó menüt is, melyben a közelgő 3DO játékokról nézhetünk meg egy kis előzetest. Miután a startra nyomtunk, beírhatjuk a nevünket és azonnal a pályán találjuk magunkat. Ami azonnal feltűnhet, hogy a grafikán sokat fejlesztettek az előző részek óta, már-már azt merem rá mondani, hogy szép. A zene is kellemes, de érdemes lesz egy kicsit lehalkítani, mert a hanghatásokat eléggé elnyomja. Az irányításon igyekeztek változtatni a srácok és még azt is meg merem kockáztatni, hogy tűrhető lett. Viszont a csoda csicsás grafika a sebesség rovására ment. Rettentően akadozik a program és ahol nem annyira szaggat, ott egyszerűen csak lassú. Ez a lassúság az, ami miatt most kezelhetetlenné válik. Hiába minden igyekezet a figura mozgatásának terén, mert a sebesség az, ami nem hagy minket játszani. A helyszín ezúttal a város, annak utcái, fedezékekkel teli terep, tankokkal megtöltött parkolók és a házak tetején lapuló sniperek. Tehát pont egy olyan veterán Army Menesnek való csatamező, mint amilyen már én vagyok, a tömérdek tesztelés után. Az akció hangsúlya ezúttal nem a futkosáson és a lövöldözésen lesz, hanem a rejtőzködésen és a taktikázáson. Csapatunkkal fedezéktől fedezékig lopakodunk, a fal mellé lapulunk, géppisztolyt és sniper puskát használva leszedjük a szintén óvatos ellenfeleket. Maximálisan ki fogjuk használni az eddig elhanyagolt guggolás, kúszás, és nagyítás-célzás gombokat. Meglehetősen keményre sikeredett a program, még a legkönnyebb fokozaton is, bár én nem igazán láttam különbséget a fokozatok között. A legfőbb probléma, hogy az ellenség is géppisztollyal lő és ha egy sorozat eltalál, azonnal végünk van. Az energia pillanatok alatt fogy el. A találatok elkerülése érdekében vessük be az oldalazó ugrás gombokat, az L1-L2 és az irányok lenyomásával. Ez az



egyetlen módja a lövedékek elől való gyors elmozdulásnak. Ha fedezékek mögött vagyunk, attól még simán leszedhetnek, ezért ha tehetjük hasaljunk le a földre az R2 és a lefel gombokkal. Az R1 a célzó nézetbe való kapcsolásra szolgál. Ezen kívül nem árt egy analóg irányítóval is rendelkeznünk, mert különben az emberünk mozgatását és a kamera forgatását egybe végzi a gép, ezzel egy kissé megnehezítve a dolgunkat.

A két különálló analóg karral külön mozgathatjuk a kamerát és célozhatunk az emberrel. Ez fontos lesz még a járművekbe való beszálláskor is, főleg a tanknál, ahol a csövet is forgatnunk kell. A tank kezelése egyébként hasonlóan történik, mint a Panzer Frontban. Az L1/R1 gombokkal tudunk gázt adni, az L2/R2 viszont a fék és a hátramenet. Ha csak az egyiket nyomjuk belőle, akkor az egyik lánctalpat használva fordulhatunk. A Négyzettel és a Háromszöggel válthatunk fegyvert, a járművön belül és kívül egyaránt. A tank esetében használhatjuk a csövet, illetve a gép oldalán található géppisztolyt is.

Összességében egész tűrhetőre sikeredett a legfrissebb Army Men. Ha sikerült volna belevinni valami kis eredetiséget, ezt főleg a történetre és a küldetésekre értem, talán egy jó akciós-lövöldözős anyag lehetne.

Endrédy Tibi





ARMY MEN WORLD WAR FINAL FRONT

3DO

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ EGYRE ÖSSZETETTEBB A JÁTÉKMENET
× AZ IRÁNYÍTÁS MÉG MINDIG GAGYI

6.5 pont

Ugye én megmondtam, hogy nem kéne nagyon macerálni azt az ózonréteget a fejünk fölött! Nem kellett sokat várni, és a védelem teljesen megszűnt felettünk Persze ez csak a jövő, legalább is a Submarine Commander története szerint. Az történt ugyanis, hogy valamikor a 21. század elején (jézusom, az most van!!) az emberek felfedezték, hogy biza a Marson is lehet élni.

Több sem kellett nekik, már pakoltak is...a gazdagabbak. Mert ugye nem mindenkinek van ám pénze egy 20 milliós űrutazásra!



Ám akiknek volt, azok még a biztonság kedvérét mindent tönkretettek kis bolygónkon. Szanaszét fújták a hajtógázos dezodorokat, dobálták a szemetet az utcán, teljes erővel üzemeltették a gyárakat és nem hajtották soha többé le a vécéfedőket! Az eredmény egyértelmű volt: a földön a vízszint megemelkedett is ellepett mindent és mindenkit!



Azok a kevesek, akik túlélték a dolgot, tengeralattjárókon járják a világot, annak a reményében, hogy egy szép napon szárazföldet találnak valahol (én ezt a történetet már hallottam valahol...nem is hallottam, láttam!). Szóval, a kolóniák mesterséges szigeteken és megmaradt felhőkarcolócsúcsokon éldegélnek. Valahol itt lépünk be mi is a történetbe.

A szerencsésebbik generáció tagjai vagyunk, mert nekünk jutott egy tengeralattjáró, így járkálhatunk a világon mindenfelé. Sajnos azonban van egy kis bökkenő: a többi tengeralattjáró nem nagyon szeret minket, így ha meglátnak, ránk lőnek és mindent megtesznek, hogy a Titanic sorsára jussunk. A játékban a küldetések lényege tehát egyszerű: túlélni őket és mindenkit elpusztítani, aki az utunkba kerül.

Eme írásnak a nagy részét maga a kezelés fogja elfoglalni, így még a közvetlen harc előtt egy pár szóban mégis írnék a játékmenetről és az első benyomásaimról.

Emlékszik még valaki a C64-es ELIT nevű űrhajós játékra?!? Az keltett bennem elsőre hasonló érzelmeket. Nem volt a grafika egy csúcs, de nem is erről szólt a játék. Itt még azt sem mondhatjuk, hogy gyenge a grafika, bár a küzdelmek alatt lehetne egy kicsivel jobb, de semmiképp sem mondható rá, hogy rossz. Inkább az lehetett, hogy a grafikusok annyi mindenre figyeltek, hogy magára a akcióra már nem maradt energia.

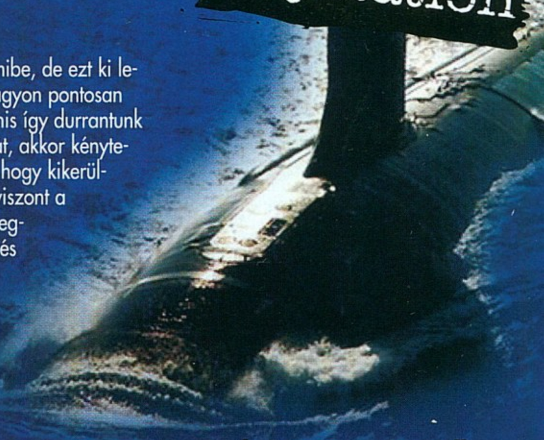
Szóval a grafika nálam jó. A játék két fő részből áll: a küzdelemből és a küzdelmek közti szerelésekből, vásárlásokból, ismerkedésből. Előbbiről mindjárt írok, de most nézzük a szereléseket és a jármű karbantartását.

Van egy úszó sziget a tengeren, ahová az első küldetés után jutunk majd el. Itt élnek azok a törvényen kívüliek, akik némi üzletet szeretnének kovácsolni nyomorukból és abból, hogy manapság sok elhagyatott fémdarab úszik a tengerben. Amikor először keveredünk ide, az legyen az első dolgunk, hogy felkeressük a sziget "főnökét". Egy csajsziról van szó, aki barátságos és ad nekünk rögtön 1000 hmm...izé...réztallért.



Ezután érdemes felkeresni a sziget üzleteit és szórakozóhelyeit. Van itt hangár, ahol Han Solo módára bütykölhetjük a gépinket, kocsma, fémkereskedés, ahol az útközben összeszedett fémdarabokért kapunk pénz és ami a legfontosabb: itt van egy torpedó bolt (olyan nővel, hogy majdnem...mindegy.). Nála vehetünk torpedókat, amire nagy szükségünk lesz. Ahogy haladunk a játékkal előre, úgy nő a választható torpedóink száma. Alapból van a legbutább fajtából kifogyhatatlan, ám ha ennél jobb és intelligensebb cuccot akarunk, akkor bizony ki kell nyitni a pénztárcánkat.

En személy szerint a hangkövetős torpedót ajánlom, ami azért jó, mert az ellenfél motorzaját követi. Persze, ha a motor nem megy, akkor a torpedónk elszáguld a semmibe, de ezt ki lehet cselezni úgy, hogy nagyon pontosan célozva lövünk. Ha ugyanis így durrantunk az ellenfél felé egy rakétát, akkor kénytelen a motorral navigálni, hogy kikerülje a torpedónkat. Akkor viszont a mi kis okos fegyverünk meghallja a lapátok forgását és oda csapódik be. Már mindjárt a cikk végére érünk és még nem szóltam az irányításról! Na, tessék figyelni!



NEDVES GYEREKEK, ÍME AZ ELSŐ MANGA TENGERALATTJÁRÓ SZIMULÁTOR!

A két analóg irányítóval navigálunk. A Bal oldalival az irányt, a jobb oldalival a motort irányíthatjuk. A kép bal felső sarkában a torpedósilók nyílásai vannak. Ezek mindig legyenek betöltve! A játék közben két mód között kell váltogatni. A Stratégiai és a navigálási. A Négyzet megnyomásával aktiváljátok a stratégiait. Ha üresek a torpedósilók, a Négyzet után nyomjátok meg az X-et. Megjelenik a torpedótöltő része a hajónak. Egyszerűen az X-szel töltsétek be őket.

Ha ezzel megvagytok, a kép bal felső részében mind a 4 torpedó visszaszámlál. Nem kell megijedni! Eddig tart, amíg betöltik a katonák a cuccost. Azt, hogy merre vannak az ellenfelek, két lépésben kell meghatároznunk.



A WIDE pontot aktiváljátok és küldjetek egy pár hanghullámot a vízbe, így a kép jobb alsó sarkában két nyíl megmutatja, hogy hol van a legközelebbi ellenfél.

Irány arrafelé, majd ha már előttetek van, a BEAM pontot aktiválva célozzátok meg és reménykedjetek, hogy megtalálja a radar. Ha igen, akkor megjelöli a gép és már lőhetitek is ki a torpedókat. Ehhez még egy fontos dolog hátravan: ki kell nyitni a torpedósilókat. A kis nyíllal menjetek rá és egyenként X-et nyomva tessék szépen mindent kinyitni.

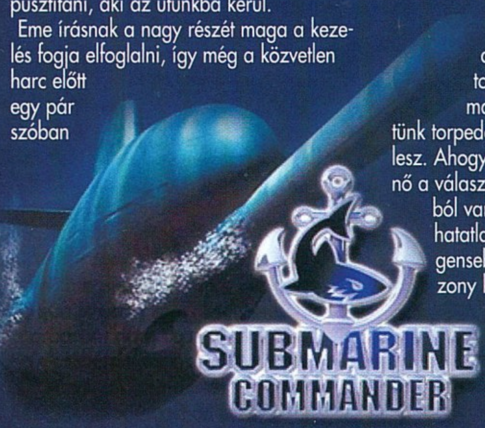
Ha ez megvan és az ellenfél még mindig meg van jelölve, akkor X! Ne ijedjetek meg, csak első látása bonyolult. Pár próbalövés és már beleivódik a kezeitekbe a mozdulatsor. Még arra próbáljatok ügyelni, hogy az ellenfelekkel lehetőleg egy magasságban/mélységben legyetek a lövés pillanatában.

Ez a buta torpedóknál számít, mert azok csak mennek előre, mint fekete merci a buszsávban. A legénység egyébként nagyon jó, érdemes odafigyelni rájuk, különösen ha ránk lőttek. ők már az ellenfél torpedósilóinak a kinyitását hallják és figyelmeztetnek minket.

Ha ránk lőttek, tessék tekeregni, forogni, pörögni, mint egy szélkakas és reménykedni, hogy nem talál el minket a torpedó.

Ha mégis, a küldetés végén meg lehet szerelni a járművet a szigetünkön, így nem lesz nagy baj. Ez a játék nagyon jó és élvezetes, különösen azoknak, akik szeretik a taktikai csatajátékokat. A küldetések izgalmasak, a képek szépek és van egy jó alaphangulata az egésznek, ami még hihetővé is teszi! Én csak jót tudok szólni róla, akit érdekel vegye meg, mert jó és csalódásmentes.

Adam'



SUBMARINE COMMANDER
JVC

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ OTT VAN A HANGULAT
× AZ ELEJÉN KICSIT NEHÉZKES

9 pont

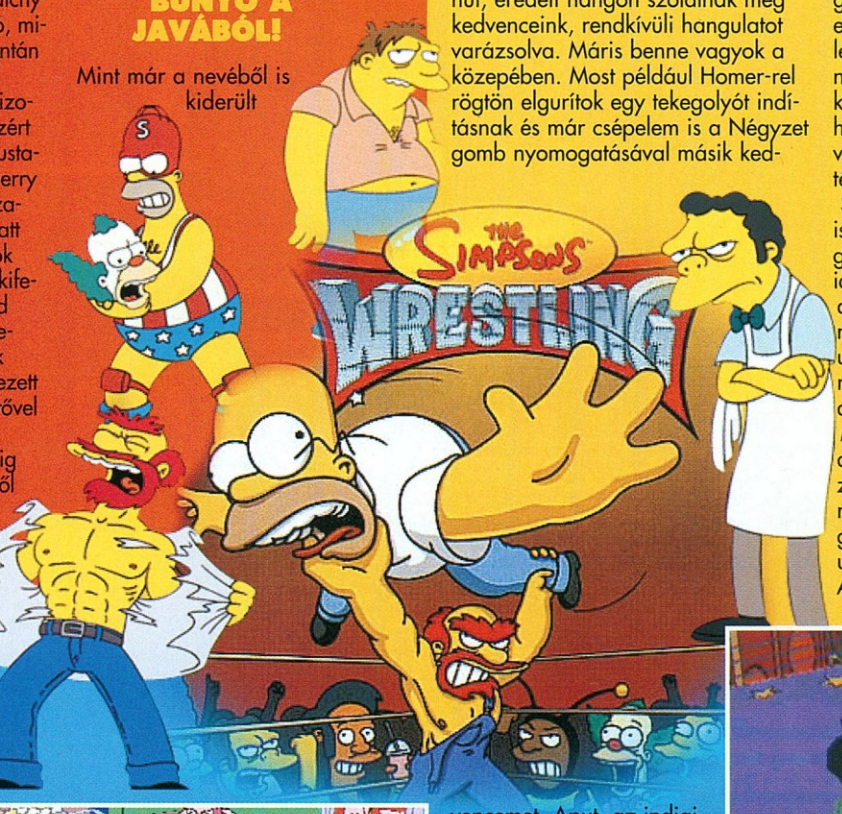
MELYIK BAROM MONDTA, HOGY A SIMPSONS GYEREKEKNEK VALÓ?

VÉGRE, VÉGRE, VÉGRE, ITT VAN!

Megérkezett a "mestermű" Playstation-re, a Sipsons Wrestling. Azóta remegve várom, hogy Gergő haverom először mesélt egy igen forró Simpsonos anyagról, ami még SNES-en jelent meg. Nevezetesen az Itchy & Scratchy (Frinci és Franci) Show-ról volt szó, minek dallamát azóta is teljesen spontán módon szoktunk dalolva előadni együtt. Bár a Simpson rajongók bizonyára tudják, miről van szó, én azért megsúgom: minden idők leggusztustalanabb rajzfilmbetétjéről. Tom & Jerry mintájára készült, rendkívül sok szadista humorral, pár másodperc alatt rengeteg vér ömlik, brutális poénok repkednek, szóval mindaz, amit "kifelejtettek" a nagy testvérműből (lásd fent). Volt egy másik cucc is GameBoy-on, valamilyen golf. De ennek semmi köze nem volt a róla elnevezett játékról csupán annyi, hogy golfütővel kellett előrehaladni a pályákon a macskával és közben az egér végig szadizott téged, a motoros fűrésztől a puskáig mindent bevetve.

De ne csak erről essen szó, hiszen a Simpson család már régóta jelen van a magyar köztudatban. Aki még nem ismeri őket, talán a legegyszerűbben úgy lehetne leírni, hogy az élet mindennapjait figurázzák ki, jól ismert helyzetekben, rendkívül nagy mennyiségű humorral. Egy átlagosnak nem mondható amerikai család hétköznapjai, ők a Simpsonok. A fater egy agyatlan sörautómata (Homer), hitvese (Marge) a házi-tündér, gyerekeik Bart, a rossztanuló kis gazember, Lisa nemes lelkű és kiváló elme, Maggie pedig még aranyos csecsemő. En kb. 1991-ben láttam először a rajzfilmsorozatot, az akkor még csak műholdvevőn fogható angol csatornák egyikén. Pár évvel ezelőtt már itthon is nézhető volt, bár ez a király csatorna is eltűnt a süllyesztőben. Most ismét nézhető és többnyire teljesen új epizódokat láthatunk. Bár az egész családnak kínálja a műsorajánló, nem hinném, hogy gyerekek számára készült volna. Sőt biztosan nem nekik készült! Ez inkább a humort kedvelő tinédzsereknek és felnőtteknek ajánlott.

Kis hazánkban is kezdenek megjelenni a témával kapcsolatos anyagok: pl. pólók, kávésbögrék, kulcstartók, akciófigurák (ilyet az 576-okban is vehetsz), stb. Most pedig következzen a Show!



BUNYÓ A JAVÁBÓL!

Mint már a nevéből is kiderült egy verekedős játékot kaptam kézbe. Kicsit meg is ijedtem, hogy fogok én végigjátszani egy ilyet? A főmenü megjelenése, nem fog sok gondot okozni. Rettenetesen egyszerűen eligazodhatsz benne. New Challenger: új játék kezdete, alapból Barney, Krusty (a bohóc), Apu, Willie (a kertész), Homer, Lisa, Marge és Bart választható. A rejtett játékosokat is itt szerezhetjük meg előrehaladva a játékban. Ajánlani tudom a 2 játékos módot egymás ellen (Vs match Game). Mindent elsöprő érzés egymást csépelni – gondoljatok bele például Homer és Barney csatájába.

Amint megjelentek az ellenfelek, kis közjátéknak lehetünk szem és fültanúi, eredeti hangon szólalnak meg kedvenceink, rendkívüli hangulatot varázsolva. Máris benne vagyok a közepében. Most például Homer-rel rögtön elgurítok egy tekegolyót indításnak és már csépelem is a Négyzet gomb nyomogatásával másik kedvencemet, Aput, az indiai éjjel-nappali tulaját. Aki arra számít, hogy sok száz gombkombinációt lenyomogatva, csodás kombókat és kivégzéseket láthat, annak csalódnia kell, ilyen nincs a játékban. Arra épül a játékmenet, hogy mennyi energiád van, annak megfelelően használhatod a gombokat. Minden helyzetben használhatod a Négyzetet, ezzel ütsz, és az X-et, amivel ugorhatsz, de a Kört és a Háromszöget csak néha. Velük egyébként speciális mozgásokat tudsz végrehajtani, ami játékosonként változó. Verekedés közben, ha elesik ellenfelünk, betűsor jelenik meg, amit kirakva mindig valamilyen speciális képességet kaphatunk cserébe. De ha már nincs energiája, akkor le is kell szorítanunk az L1-t lenyomva. Az L2-vel lehet fojtani, király! Néha-néha megjelenik egy-egy extra adag kaja, amivel visszanyerhetjük energiánkat. A kezdetben még fel is lehet venni az extrákat, később már kifejezetten utaznak rá ellenfeleink. Szóval kb. 25% elérése után már csak véletlenül tudtam megszerezni. A játék rengeteg eredetiséget tartalmaz, mindenkinek más-más extra segítsége van, pl. Homer a kör lenyomásával elkezd zabálni, amitől nagy és erősebb lesz, Bart gördeszkával tapos, Marge Meggy-t küldi harcba, Lisa trombitájának hangjával támad, Barney sörszagú böffentéseivel gyengíti ellenfeleit.

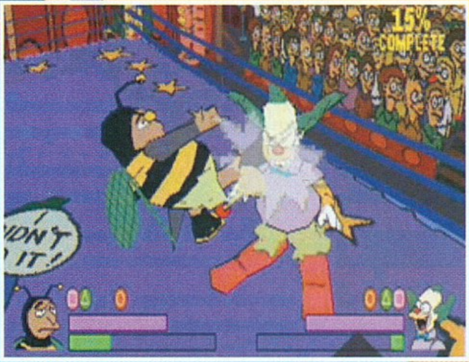
Sajnos vannak keményebb ellenfelek is, akiket társait segítenek, néha nagyon megnehezítve a játékot. Nagyon idegesítő tud lenni, amikor a mexikói darázsember kutyája mindig rád támad és nem tudsz védekezni ellene, ugyanez a felállás Mr Burns-nél is. A rajongók nem fognak csalódni, minden benne van, ami kell!

Minden karakter speciális mozgása abszolút jellemző rá, feleleveníve ezzel a sorozatban látott poénokat. Isteni, de tényleg. Rajzfilm színvonalú grafika, nagyszerű hangok, eredeti utalások a sorozatban lévő poénokra. A pályánkénti átvezető filmeket nem láthatunk ugyan, de Frinci és Franci rendületlenül csépeli egymást két hatalmas bunkóval.

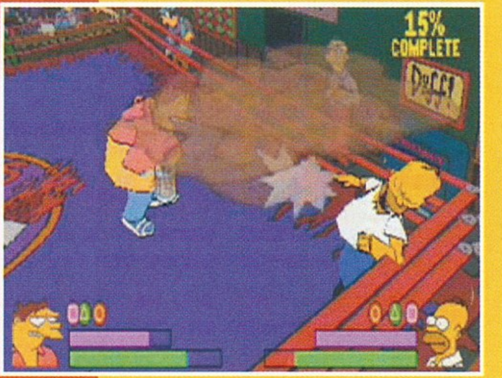
Összegezve a fentieket, szerintem nem ez lesz az év játéka, de hosszú ideig benn fog maradni a köztudatban. Mindezt talán azzal lehetne kiegészíteni, hogy az angol eladási listákat egy hónapig vezette, minden platformon.

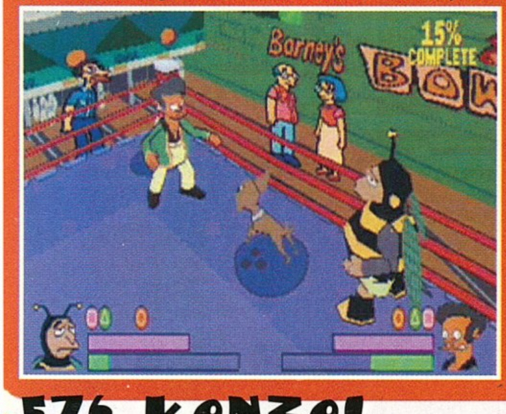
Tamás



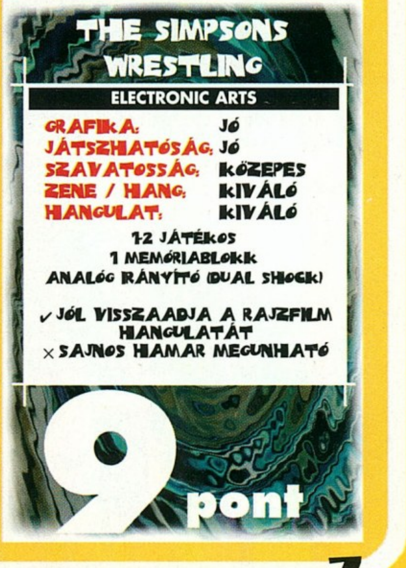












THE SIMPSONS WRESTLING

ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ JÓL VISSZAADJA A RAJZFILM HANGULATÁT
× SAJNOS HAMAR MEGUNHATÓ

9 pont



A VILÁG EGY ABRONCSBÓL NÉZVE...

Meglepő és mulatságos marhaságok érkeztek ebben a hónapban, főleg Playstation-re. A Torc: Legend of the Ogre Crown talán a legkimagaslóbb baromság közöttük. Martin papa mindig tudja, kinek kell adni az ilyen ökörségeket, talán ezért is került a program az én kezeim közé. A félkegyelmű Head Games csapat által készített játék a középkorban kalauzol el bennünket, abból is a fantasy világát célozza meg. Az emberek, orkok, trollok, ogrék és törpék békésen éldegélnek egymás mellett, mígnem egy napon, mikor az ogrék ünnepi táncot járnak, valaki beoson a táborukba és kilopja a szent koronában található gyémántokat. Ekkora szentségtörést még nem látott az ogre nemzet, ezért különleges harcosokat képeznek ki, speciális fegyverekkel ruházzák fel őket és megkezdődik a legröhejesebb és legbrutálisabb megtorlás a földön. Kinyírnak mindenkit, aki mozog, lerombolnak minden falut, ami az útjukba kerül. Mondanom sem kell, hogy mi az egyik ogre harcost irányítjuk, így a mi feladatunk lesz megtalálni és visszaszerezni a gyémántokat, no meg megbüntetni mindenkit, akinek köze lehetett az elrablásához (meg akinek nem, de ez már részletkérdés).



A BOSSZÚ KEREKE

Mitől olyan idétlen ez a vérlázító bosszúhadjárat? Attól, hogy a járművünk egy kerék lesz, aminek a belsejében egy ogre ül. Mivel ezeknek a lényeknek két fejük van egy testben, idétlenek, mint egy majom és még saját magukkal is veszekednek, külön élvezet lesz őket irányítani. Egyik fej a bal oldalra kukucskál ki, a másik meg jobbra, mindkét kézben egy bunkó, kasza vagy más választható fegyver. Gurulunk lefelé a völgybe, fel a hegyre és minden falut, tornyot bástyát lezúzunk a kerékjármű szöges talpával. A futkosó embereket, legelésző teheneket, vagy támadó varázslókat agyonvágjuk, vagy lekaszaboljuk a fegyverünkkel. Más célja nincs is a játéknak, csak túljutni a szinteken, egyik kaputól a másikig. Akármilyen meglepő, ez nem lesz egy könnyű feladat, mert a terep telis-tele van gödrökkel, melyek lelassítanak és a tornyok folyamatosan kőbombákkal dobálnak bennünket. A későbbi szinteken már hurrikánt fújó druidák és csapkodó fák is felbukkannak. No, de lássuk mi mindent tartogat még számunkra ez a roppant emberbarát, kedves és mindenek előtt fantáziadús program.

A betöltést követően egy nagyszerűen csúnya intró filmecske fogad, melyben megcsodálhatjuk a már ecsetelt röhejes, ámde roppant ötletes történetet. Utána a főmenü következik. Itt a hangerő is rezgő joy beállításán túl, új játékot is kezdhetünk (meglepő ugye?). Miután rányomtunk a startra, egy pályaválasztó kép következik, ahol a teljesített pályák között válogathatunk, persze ha mentettünk a memóriakártyára. Kezdetnek csak az elsőre mehetünk. Utána jön az ogre, jármű és fegyverválasztás. Természetesen itt is csak akkor kapjuk meg a többit, ha már elit szinten gyilkoljuk az ártatlan tömegeket és az állatállományt. Tehát nyomkodhatunk szimplán mindenre X-et, és máris a pályán találjuk magunkat. Mint azt már mondottam, a játékmenet nagyon érdekes, sőt mi több élvezetes. Egészen addig, míg meg nem döglünk egy jó párszor, mivel már az első pálya is piszokul nehéz. A katapultos tornyok elég kemény ellenfélnek bizonyulnak, főleg ha árokkal vannak körbevéve és több is van belőlük a közelben. Az árokba könnyedén beleragadhatunk és már az ugrás sem segít rajtunk. Sorra betalálnak a kőlövedékek és elfogy az energiánk. Még rosszabb a helyzet az erdőben, ahol pofozógépek sora csapkod minket és csak kerülő úton lehetséges a biztonságos továbbjutás. Persze ahol nincs kerülőút, ott a vakszerencse dönti el, hogy eltalálnak vagy sem. A járművünk szinte magától gurul előre – lévén, hogy egy kerék, mi csak gyorsíthatunk, fékezhetünk rajta, illetve bedönthetjük a kanyarokban. Van ugyan egy ugrás gomb is, de ez egy suhintással is együtt jár, tehát leginkább csak a magasabban elhelyezkedő ellenfelek szétzúzására használható.



Ha rendelkezünk két irányítóval, akkor kipróbálhatjuk a kétjátékos üzemmódot, merthogy ilyet is nyújt át ez a játék.

Nyomulhatunk osztott képernyőn, két idétlen ogréval és kétszeres erővel pusztíthatjuk a szerencsétlen, ártatlan lakosokat.

TÁMADNAK AZ OGRÉK

Akárhonnan is nézem, egy nagyon egyszerű, primitív játékkal állunk szemben. Olyannyira, hogy még ezt a nyamvadt egy oldalt is nehéz vele megtölteni, hiszen ennyi az egész játék, amennyit már elmondtam, semmi többet nem tartalmaz.

Annyira idétlen, hogy komolyan venni nem lehet, a pályák nagyon gyorsan nehezednek, ezért hamar belefáradunk a kudarcba és a végtelenített újrakezdésbe. Nem hiszem, hogy bárki hiányolná a játékgyűjteményéből, legalábbis én biztosan nem fárasztom magam tovább. Szerintem te is kíméld meg magad (és a pénztárcád) a szenvedéstől.

Endrédy Tibi





TORC: LEGEND OF THE OGRE CROWN

HEAD GAMES

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	ELMEGY

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ IDÉTLEN
× UNALMAS, LAPOS ÉS NAGYON FÁRASZTÓ

4 pont

Akkor most valaki mondja meg nekem, hogy az RPG pontosan milyen műfaji sajátosságokat takar?!? Merthogy a neten a Digimon World első részére azt mondták, hogy nem RPG, mert annál nyíltabb és szerteágazóbb, majd



most a második rész tesztelésénél, amikor nézelődtem mindenfelé, hát le RPG-zték mindkét részt úgy, ahogy van... Úgyhogy én most abbahagynám a dolgot és stílusilag, ha egy mód van rá, nem jelölném meg a játékot. Majd ti szépen eldöntitek, hogy hová is tartozik műfajelméleti szempontból.

A játékról és egyáltalán a Digimon világról annyit érdemes tudni, hogy már az első résznél bevallottam nektek, hogy nem igazából vagyok otthon ezekben a mesékben, de azóta már egészen jól belejöttem a dolgokba. Elvégre teszteltem a Pokémon Snap-et is, amiben mindenféle figurákat kellett lefényképezni. Persze azt még mindig nem értem, hogy mi a különbség a Pokemon és a Digimon figurák között, hacsak az nem, hogy az egyik POCKEt MONster-t jelent, míg a másig DIGItal MONster-t. Ez persze a játék szempontjából teljesen másodlagos, úgyhogy nekilátnék a lassú, de alaptalan tesztelésemnek.

A célközönség 10-18 évig terjed! (Legalább is remélem, mert, ha valaki még 25 évesen is ilyennel játszik, az bizony kicsit hátul van a hormontermelésben.)

Akkor most következzék a történelmi rizsa! Nehéz idők járnak a Digimonokra! Volt ugyanis köztük egy pár, akik biza' csúnyán elkanászkodtak és elspanglizták az eszüket! Nem elég, hogy mindenféle rombolásokat végeztek a nagy Digimon birodalomban, még agresszívak is lettek,



így nincs mit tenni, rájuk kell ereszteni a Swat egységeket és kiiktatni őket! Ejha, Swat csapat viszont nincs a Digimon világban! Mit volt mit tenni, hát jöttek az öreg Digimon mesterek, összedugták a fejüket+szakállukat és kitalálták a megoldást: ifjú és életerős Digimonokat kell nevelni, akik majd jól fenékbe berúgják az öreg rokkereket és elveszik a kedvüket egy életre a közvagyonok rongálásától!

Itt kapcsolódunk be mi a képbe. Merthogy mi vagyunk azok a szerencsés ifjú tanoncok (a játékban Tamerek), akik eme remek lehetőséget megkapják. Ezeket a társadalmilag perifériára szorult, vad és erősen agresszív Digimonokat egyébként Domain-eknek hívják. Nehogy nekem a Rokker-neveket keressétek! Van nekünk a játék elején egy Digimon partnerünk... Elképzelem az ismerekedésünket vele: "hé szivi, jössz egy digimonra?!?", és a későbbiekben eme szerencsés teremtménnyel kell barangolnunk a különböző világokban.

Sajnos azonban egyedül vagyunk és ebben a világban nem a magányos hősöké a pálma! Így idővel csatlakoznunk kell egy un. Guard Team-hoz (őr csapat), akik felruháznak dizájnos egyenruhával és ellátnak mindenféle használhatatlan bölcsességgel.

Itt fogjuk elsőként megtapasztalni az újoncoknak járó negatív kiközösítést is, de ne törjetek le, csak menjetek a küldetésekre, és üssétek az ellenfeleket, ahol csak tudjátok. Ha győztesként tértek vissza, mindenki a ti kedvetekbe akar majd járni és mindenféle varázslatot, bölcsességet és gyógyszert vágnak hozzátok jutalomból.

A játszhatóságban a legfontosabb pont a DNA-tevékenység, ami a Digimonunk folyamatos fejlesztését jelenti. Ezt két módon tehetitek meg: vagy megtanítjátok a figuránkat a dolgokra és ezzel a tapasztalataikat felnyomjátok, vagy egyszerűen keresztezitek egy másik Digimonnal, akinek már megvan a kellő tapasztalata. Mindkét esetben növekedni fog a fickó tapasztalat pontszáma és erősebb arcokat tud a porba döngölni.

Eme fent említett folyamat (mármint a tapasztalatszerzés) kicsit hosszadalmasra sikerült a játékban, de tessék becsületesen kibírni (ha már kiadtatok pénzt rá!). A program grafikája jó, bár tény, hogy csak 5 filmrészlet van a programban bár azok szépek és látványosak.

És most egy haverom véleményét írnám le, amit a szakértők értékelni fognak remélem. Arról van szó, hogy a játék a cimbim szerint nem méretarányos. A gigantikusan nagy szörnyek ugyanakkorák, mint a kicsik a harcjelentek közben. Most felsorolhatnám, hogy ki mekkora és ehhez képest itt a játékban milyen méreteket kaptak, de ennyi talán elég a HC Digimon rajongóknak. Talán ez az egyetlen igazi tartalmi hiba.

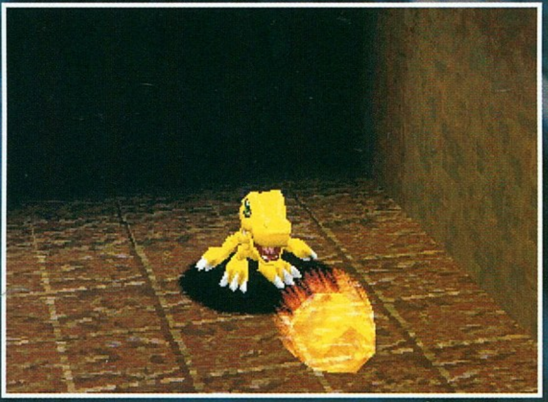
A csaták egyébként nem rosszak, érthetőek és mozgás szempontjából is a játéknak megfelelőek. Így összegezve a grafikusok jó munkát végeztek, bár kihagyhattak volna egy pár figurát. Vannak olyan arcok, akik láttán az ötvenakárhányéves apám tíz percig nevetett!



DIGI- VAGY POKEMON, NEKEM EGYRE MEGY!



DIGIMON WORLD 2



A hanghatások is rendben vannak, sok különböző zenei rész van, bár tartalmilag kicsit bugyuták, minőségileg teljesen rendben vannak.

Azt, hogy a játék összefoglalva milyen benyomást tett rám, nem tudom megmondani, mert nem tett benyomást rám. Viszont szerzett pár kellemes órát, mert jókat vihogtam a jogász haverjaimmal, amikor egy kis legóembernek dobáltunk egy pillangóval kicsi fogpiszkálókat...hehe.

Az egyik legnagyobb kellemetlenség ott jelentkezik a játéknál, hogy ha valaki nem mozog otthonosan ebben a világban, az elején nem fogja érteni, hogy mit is kéne tulajdonképpen csinálni az illetékes szereplőkkel. Ez egyaránt érvényes a csatákra és a köztes járkálásokra. Nem egyértelmű, hogy mit, hogyan kell csinálni, így fordulhatott elő, hogy a védőcsapathoz való csatlakozásunkat vagy 20 percig próbálgattam, mire végre sikerült.

Lehet, hogy egy tizenöt éves digi-szakértő pillanatok alatt megoldja a problémát, de talán azokra is kellett volna gondolni, akik most próbálják először ki ezt a fajta játékstílust. Nem tudom mindenkinek ajánlani a játékot, de az írásom elején érintett célközönségnek mindenképp! Nekik hetekig tartó szórakozást jelenthetnek a dolgok, de én már kicsit öreg vagyok ehhez, ami persze az én hibám, így akinek nem inge, ne vegye magára ezt a tesztet, jó?! Jó kis játék...de ez tényleg egy játék.

Adam'

DIGIMON WORLD 2

BANDAI

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÖSSZETT ÉS HANGULATOS
× KICSIT ZAVAROS NÉHA

8 pont

Talán nem kell bemutatnom az építőkockákra és apró mütyürökre épülő játékokat, a világhírű Lego-t. Nos, amióta globális méreteket öltött a számítástechnika, beköltözött szinte minden kiskölök szobájába, ez a nagyszerű, ámde igencsak idejétmúlt játék már nem tudta eladni magát a piacon. Illetve egyre csökkenő mértékben, nagy veszteségek árán. Mi mást tehetnek szerencsétlenek, minthogy ők is a számítástechnika irányába fejlődnek. Így sorra jelentek meg a legkülönfélébb platformokra a Lego-t utánzó számítógépes játékok. Eddig sem igazán értek el sikereket és most, hogy az Island 2-őt leteszteltem, látom, hogy ezután sem fognak. Ez nem a Lego műfaja, nem kéne erőltetni. Sokkal jobban bejönnek az újgenerációs építőkészletek, melyek már elég komoly elektronikával is fel vannak szerelve. Nem tudom láttátok-e már a programozható holdjárműveket, szenzoros gépeket és a többi komoly kis játékot. Sajnos az áruk nagyon borsos, ezért aki "legózni" akar, még mindig jobban jár, ha a képernyőn teszi, még ha egy silány utánzat formájában is.





VIRTUÁLIS ÉPÍTŐKÉSZLET

Egy duplán mesterséges világba kalauzol el bennünket a játék, hiszen a képernyőn lévő város is egy játékváros. A betöltés után szinte rögtön egy animációt láthatunk, melynek nem sok köze van a történethez, csak bemutatja a szereplőket, a városka lakóit, a főhőst és úgy általában az egész kisvároska silány hangulatát. Ezután rögtön a főmenü következik, ahol állástöltés, készítők listája, beállítások és persze az új játék kezdése között válogathatunk. Sok beállítani valónk nem lesz, nyugodtan vágjunk a közepébe. Elég egy türelmetlen vagyok és a töltés idő kifejezetten az őrületbe kergetett. Nemcsak a játékkezdésnél, de a pályák végénél, játék közben és a menü visszatöltésénél is elég sokat kellett várni. Mikor már kimalmoztuk magunkat, nekiláthatunk a Lego világ felvirágoztatásának. Senki ne gondoljon semmi stratégiára, mert a felvirágoztatás alatt azt értem, hogy futkosunk az utcán és ezzel egy kis életet és mozgást viszünk a városka életébe. Az első pályán, ami már magában elég méretes, mindössze két-három ember mászkál az utcán és egy, ismétlem egy autó furikázik, mindig ugyan azon a beprogramozott útvonalon. A történet nagyon egyszerű, mi egy kis srác vagyunk, aki egy pizzériában dolgozik a nyári szünetben. Feladatunk nem más, mint kihordani a sok pizzát. Mindenkihez odamegyünk, aki mozog és beszélünk vele, hogy rendelt-e pizzát. Ha igen, akkor oda is adjuk neki rögtön, ha nem, akkor megpróbáljuk rátukmálni, mert az olyan jó meg finom, meg nagyon gyorsan kihozzuk. Érdekes, hogy a város szinte összes lakója pizzát eszik reggelire, ebédre és vacsorára is. A képernyő tetején látjuk, hogy hány pizza van nálunk és mennyit kell kézbesíteni, hogy teljesítsük az adott pályát. Az első pályán fizetségül minden pizza után egy téglát kapunk, amit az éppen épülő házikónkhoz használunk fel. Ha kivittük a szükséges mennyiségű kaját, összejön a ház építéséhez szükséges téglamennyiség és felépül a viskó. Ekkor bemegyünk a házba, és mehetünk a következő szintre. Tehát roppant izgalmas és fantáziadús a játék. Bevallom komoly erőfeszítésembe került, hogy ne aludjak be rajta. Megkértem a Martint, hogy néha rúgjon oldalba, vagy csapjon hátba, mert különben elszundikálok és lefordulok a székről. Persze a rúgástól is leborulnék a gép elől, de így legalább kibírom a játék okozta kínszenvedéseket.

Ami a legjobban kikészített az a silány irányítás. Olyan pocsék, hogy ilyet már régen láttam, sőt az Army Men sorozat is többet teljesít nála, ami pedig igen nagy szó. Aki játszott már Army Mennel, az tudja, hogy nem egyszerű feladat megértetni azzal a szerencsétlen katonával, hogy mi a fenét is akarunk és ne előre menjen, hanem balra. Nos, ha ezt megszorozzátok kettővel, akkor megkapjátok a Lego Island 2 buta pizza fiújának irányítását. Van a srácnál egy gördeszka, amit a Háromszöggel kaphatunk elő és pattanhatunk fel rá. A legjobb az egészben, hogy így sem halad sokkal gyorsabban, mint gyalog, de legalább a kanyarodás is képtelenség vele. Belecsúszunk a folyóba, neki a házaknak, stb. A legjobb az ugrás, miközben gurulunk a deszkán. Ezt nem tudom leírni, ezt látni kell, erre kevés a szó. Úgy ugrik fel, mint egy darab farönk, majd visszaesik a földre és még csak meg sem rezdül, minden hang és koppanás nélkül. Olyan, mintha fejlesztési stádiumban lenne, és még nem fejezték volna be az animációját.

Természetesen a grafika sem nyújt felejthetetlen élményt. Puritán, hiányos, szegényes, üres az egész pálya. A sebességre talán éppen ebből következően nincsen panasz. Már csak az kéne, hogy ez az ocsmányság még akadozzon is, mert akkor nekirontok a Lego által megbízott játékfejlesztő cég főhadiszállásának és lerúgom a programozót, no meg azt az idióta marketingest, aki azt hitte, hogy ezzel a programmal átütő üzleti sikereket fognak elérni. Lehet, hogy egy kissé elborult az agyam, de talán mentségemre szolgál az, hogy sokan, akik nem tudják, mi rejlik a dobozban, mikor megveszik kemény ezrekért a játékot és hazaérvén ugyan ezt fogják tapasztalni. Akkor talán még atomot is magukkal visznek a fejlesztő csapat elleni támadáskor. Szerintem egy olyan kaliberű cég, mint a Lego nem engedheti meg, hogy így lejárassa a saját nevét és átvágja az embereket. Nem az ő asztaluk ez a számítógépes játékkészítés, maradjanak csak az építőkockáknál.

ÉPÍTS MAGADNAK EGY JOBB VILÁGOT!



Endrédy Tibi

LEGO ISLAND 2

LEGO GAMES

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	SIRALMAS

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZERETEM A LEGO-T
× DE A KÉPERNYŐN ELÉG GYENGÉN TELJESÍT

3.5 pont





A kedvenc kis hatfős kommandós csipetcsapatunk ismét visszatért a játékok világába, ezúttal Playstation-re. Pedig nekem egészen mostanáig úgy tűnt, hogy az előző részben a világ összes rosszfiújának a fenekét kilyuggattam. Lehet, hogy előre ittam a medve bőrére? Merthogy itt van megint egy rakás terrorista, akik bizony fittyet hányva a törvényre, megint elkezdték mészárolni a civil lakosságot, túszokat ejtenek, és mindenféle bombákkal riogatják a jónépet. Ha nem cselekszem gyorsan, ezek a galád emberek még egy atombombát is képesek felrobbantani. Ezt pedig nem kéne hagyni, úgyhogy a nukleáris katasztrófát elkerülendő, gyorsban helyezd be te is ezt a Rainbow Six: Rogue Spear nevezetű korongot a PS-edbe, és ha elbuknék, fejezd be helyettem a küldetést, és késleltesd egy kicsit a föld túlnépesedését.

A bevezető a most divatos szokás szerint a játék grafikájával össze-vissza vágott jelenetekkel kezdődik. Gyorsabb és olcsóbb is ez a megoldás. Az időpont: 2001, a helyszín a Föld. Egy kellemes női hang próbál minket felvilágosítani arról, hogy milyen csúnya és veszélyes hely is ez a pici kis világ, amiben élünk, miközben a terroristák halomra gyilkolják a védtelen polgárokat. A szétesett nagy Szovjetunió tagállamai egyre mélyebbre süllyednek a káoszban, a világ más pontjain pedig vallási fanatikusok veszélyeztetik a világbékékét. Nincs mese, ez ellen tényleg tenni kell valamit.

Az a nagy büdös igazság, hogy a RS:RS már megjelent PC-n és Dreamcast-on is, tehát nem számít túlságosan unikumnak a piacon. Meg egyébként is, aki kicsit figyeli a híreket, az tudja, hogy ez a folytatás nem egy "valódi" második rész, hanem csak egy küldetéslemez-szerűség, amiben megpróbálták tökéletesíteni az elŏd hibáit. Ettől függetlenül még egészen jóra sikerült!

Kezdéskor szépen látogass el a beállításokhoz, mindenképp kapcsold be az automata célzást (Auto Target), és ha "bírja a gyomrod", akkor a vért is (Blood). Nagyon hasznos még a Controller Config opció is. Itt tudod korrekt módon beállítani a gombkiosztás, de nem ám úgy, hogy 2-3 előre letárolt kombináció közül válogathatsz, hanem minden funkciót te állíthatsz be. Alapból van analóg támogatás, de ha jól emlékszem ezt kikapcsolva a tüzelés funkció nekem megszűnt, ezért ezt is állítsd be magadnak. Nekem mondjuk nem nagyon állt kézre sehogy sem a joy, de ez csak azért van, mert én az Nintendo 64-es irányítóhoz szoktam, ti biztos megtaláljátok a megfelelő kiosztást.

Ha nem szeretsz szöszmötölni a pályák előtti beállításokkal, akkor neked találták ki a Quick Start módot. Itt még annyit sem mondasz, hogy fapapucs, és már is az akció sűrűjében találod magad. Nem vittem végig a játékot, de úgy vettem észre, hogy itt is ugyanabban a sorrendben jönnek a pályák, mint a küldetéses módban (Campaign)

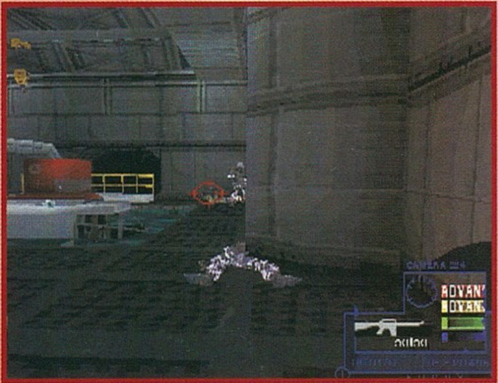
Na "itten" aztán el lehet merülni a beállításokban. Először a nehézségi fokozatot kell megadni. Gyarló vagyok, én mindig legkönnyebben mentem. Utána jön az eligazítás. Nem csak írásban, de szóban is meghallgathatjuk a feletteseinket. A menübe a Háromszöggel tudsz belépni. A felfelé mutató nyíl a játék megszakítására szolgál. A TEAM-ben a csapattagokat cserélgethetjük. A különböző posztok szerint vannak csoportosítva a nagyarcú kommandósok, mint például mesterlövész, robbantási szakértő stb. Végigolvastam a listát és olyan nevekkel találkoztam, mit: Beckénbauer, meg Maldini. Lehet, hogy ezek a Red Storm-os fiúk szeretik a focit? Ha összeállítottad a világválogatott csapatodat, fel is szerelheted a KIT pontnál. Szokás szerint minden kommandós a kis gardróbszekrényével megy a bevetés helyszínére, ezért rengeteg ruha közül válogathatunk. Havas terepre ajánlom például a feketét, tuti sikered lesz a terroristák körében. Lehet elsődleges fegyvert választani (mindenféle gépfegyver meg puska, és most jóval nagyobb a választék, mint anno), meg másodlagost valamilyen pisztolyszemélyében. Hihetetlen módon, ezenkívül még két tárgy is elfér nálunk, tehát jól gondoljuk meg, hogy mit pakolunk be. Szerintem kevés ez a mennyiség, bár a játszhatóság rovására nem megy, és amúgy is, ez mindig így volt idáig is. Azért ha valahol elektromos zárat kell feltörni, nem épp célszerű kézigránátot meg éjjellátó szemüveget vinni magunkkal. A PLAN-nál megnézhetjük a gép szerinti optimális útvonalat a célszeméyekig (ezt követik a nem általunk irányított szereplők is), de ha valaki nagyon akar, csinálhat saját haditervet is. Az EXECUTE-nál kezdődik a móka. Ezt a többiek elég komolyan is veszik, mert rögtön nekiindulnak, attól függetlenül, hogy te még csak most ismerkedsz az irányítással. Sokszor képesek el is végezni helyettünk a feladatokat... amik a szokásos túszmentős, bombahatástalanítós dolgok lesznek, és általában csak a helyszín változik. Társaink néha, nagy ritkán még a falakon keresztül is likvidálni tudják az ellent. Máskor meg végigmentem a pályán és mindenhol csak térdeplő fegyvertelen terrorok fogadtak. Élvezet volt mindent kivégezni! A pályák annyira nem csúnyák, csak valami iszonyatosan lassú az egész, márpedig itt a másodperc törtrésze alatt kell dönteni életről és halálról, az emberünk meg úgy mozog, mintha elmeszesedett volna. Sajnos még mindig nem látni a fegyver csövét. A különböző cselekvések (tárcsere, ajtónyitás), még mindig ugyanúgy bizonyos időbe telik, de ez így életszerű (talán). A Start menüben adogathatunk a többieknek parancsokat, vagy csapatot cserélhetünk, ilyesmik. Ami rögtön feltűnt, hogy a hangok teljes egészében maradtak ugyanazok, mint az RS-ben. Legalább egy új mondatot bedigizhettek volna a készítők. Játék közben nézegessétek a radart, mert jelölve vannak rajta a terrorok, meg a túszok is, és ez bizony nagy segítség. Ha nem lenne ilyen csiga az egész, még játszható is lenne az anyag. Így azért elég nehéz, mert mire kisandítok egy sarok mögül, már ólommérgezést is kaptam. Van kétjátékos mód is. A sebesség miatt persze itt sem hallunk majd hangrobbanást, viszont legalább a grafikán nem rondítottak nagyot. Asszem' hét darab deathmatch pálya van, és négyféle játékmód. A szabályokat egyébként kiírja a gép. Plusz pont, hogy kezdhetünk eltérő fegyverekkel is. Deathmatch-ben el lehet kicsit szórakozni, olyan dolgokkal, hogy például megvizsgáljuk az emberünk mozgásait, amik kifejezetten jók! A bevált szokás szerint, ha lefelé nézzünk, emberünk is "meghajol" stb.

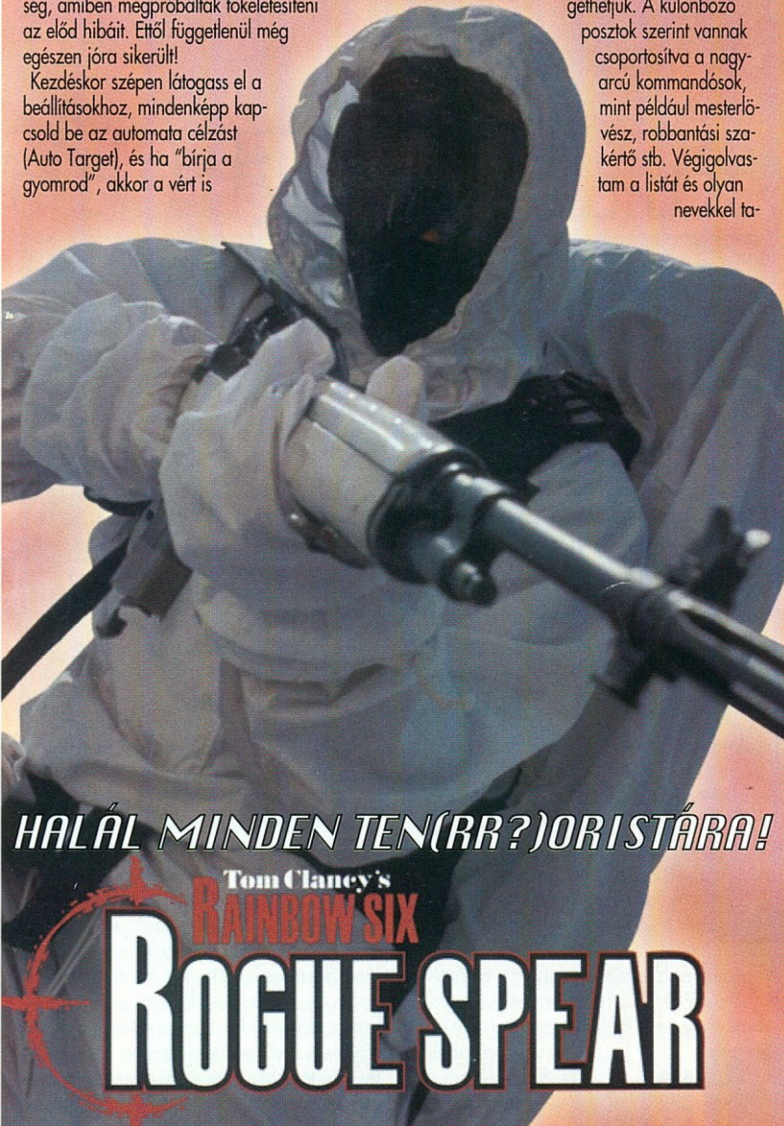
Én nem is tudom, most mit nyilatkozzak. Ha nem lenne ennyire lassú, mindenki számára könnyen emészthető lenne, így azonban tudja a fene. Mert a sebességtől eltekintve, amúgy egész normális játék. Szerintem mindenképp próbáld ki, mielőtt beruháznál rá.

CSIPI M LEE









HALÁL MINDEN TEN(RR?)ORISTÁRA!

Tom Clancy's RAINBOW SIX ROGUE SPEAR

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

THQ

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ JÓ A KOMMANDÓS TÉMA, KIDOLGOZOTT
× CSIGALASSÚ

7 pont







PANZER FRONT

EGY JÁTÉK, AMELY MEGSZÉPÍTETTE A PS VÉGNAPJAIT

A második világháborúról mindannyiunknak megoszlik a véleménye. Abban viszont mindenki egyetért, hogy szörnyen nehéz és kemény idők jártak akkoriban. Az idősebbek, akik a közelében éltek megborzongnak, ha a világháború szót kiejtjük a közelükben, míg a fiatalabb nemzedék, akik csak képekről, könyvekből, meg a TV-ből ismerik, inkább csodálják és tisztelik. Azt elmondhatjuk, hogy mindenképpen érdekes és kimeríthetetlen a téma, de remélem mindenki úgy véli, hogy a háború csak a számítógépek és a TV képernyőjén érdekes. Ha így nézzük, akkor roppant szórakoztató volt az elmúlt hetem, mivel több háborús játékot is teszteltettem, köztük az Enterbrain és a Soyuz csapat legújabb remekét a Panzer Frontot is. Ez a játék az egyik legszínvonalasabb háborús tank szimulátor, amivel az utóbbi időben találkoztam. Maximális korhűség, szimuláció, akció





és izgalom jellemzi. Nézzük, mivel is kell szembenéznünk, mikor úgy döntünk, hogy újraéljük a háború leghátborzongatóbb csatáit.

EGY PÁNCÉLOS NYERGÉBEN

Nem igazán mondhatják el magukról a konzol tulajdonosok, hogy olyan nagyon el lettek volna eresztve igazi, színvonalas háborús szimulátorokkal és stratégiákkal. Persze jelentek meg szép számmal, de egyik sem érte meg a rá fecsérelt időt és pénzt. Egészen mostanáig csak a Windows felhasználók élvezhették a csaták



izgalmait, de most megérkezett hozzánk a Panzer Front. Fenomenális kidolgozottság, egyszerű, puritán felület, de mégis bonyolult harci rendszerek és komolyság jellemzi a programot. Playstation-ön eddig még soha nem látott grafikai minőséget és sebességet rejt a játék. Tehát bőven megérdemli ezt a két oldalt, amit most csak neki szentelünk.

Az indítás után szinte azonnal az intró film kezdődik. Azért mondom azt, hogy film, mert tényleg az! Igazi második világháborús archív képkockákat láthatunk, tisztára mintha a Spectrumot vagy a Discovery-t néznénk. A háború végéhez, a legnagyobb csatákhoz látogathatunk el. A németek megtámadják a szovjeteket, mindkét fél járműveit és tankjait megismerhetjük, sőt a később belépő amerikaiakat is megvizsgálhatjuk.

A kezdőfilm után egy roppant egyszerű menürendszer fogad. A játékkezdésen és állástöltésen kívül egy tanuló pálya és egy beállítások opciót találhatunk. A beállításokhoz érdemes benézni, mert a szokásostól eltérően, komoly játékon belüli, irányításbeli és tank opciókat is módosíthatunk. Például a sebességváltót, az ágyú forgásának kezelését, a sérülések mértékét, stb. Ha ezzel megvagyunk, vegyük az irányt a Tutorial mód irányába, ahol megtanulhatjuk a tankok kezelésének fortélyait. Persze a legérdekesebb az igazi bevetés, melynek elkezdéséhez először teljesíteni kell a gyakorló küldetéseket, minden térségben. Kiválaszthatjuk a meglovagolni kívánt tankot és a küldetést. Minden gépről pontos ismertetőt, információkat, adatokat és képet is megnézhetünk a kiválasztása előtt. Ha elégedettek vagyunk vele, mehetünk tovább a küldetés, illetve az elvégzendő feladat elolvasásához.

Itt többnyire térképet is kapunk, ahol feltüntetik a szövetséges és az elpusztítani való járműveket és a terepet. Sajnos a rejtett lövészárkok és a tankpusztító ágyúk nem láthatók, ezekre nagyon oda kell figyelnünk, mert egy óvatlan pillanatban, vagy a csata hevében, szép csöndben kilőhetnek minket. Általában a bozótosabb területeken vannak és terepszínre festve, elég nehéz észrevenni őket. A legtöbb pályán elég változatos domborzatot és növényzetet találunk, erdőket, fákat, völgyeket, hegyeket, bozótot, mocsarat, stb. Szerencsére a gépeink vannak annyira kemények, hogy egy vacak kis bozótba ne akadjanak be, sőt a fákat is tőből tépik ki. Viszont az









összefüggőbb erdőn nem tudunk áthajtani, de még csak átlőni sem.

A különböző tankok eltérnek sebességükben, kinézetükben, páncélzatukban, irányíthatóságukban és fegyverzetükben is. A legfontosabb a mozgékonyság és a hatékony fegyverzet.

A különféle célpontokra megvannak a speciális rakétáink és tölteteink. A páncél nélküli járművekre bevethetjük a nagy erejű géppisztolyt, a könnyű páncélzatú gépek ellen a "HA" tölteteket (bunkerek, épületek és lövészárkok is ez a legjobb). Legvégül pedig az ellenséges tankokkal szemben használjuk a páncéltörő tölteteket. Fontos tudni, hogy a rakétákra és mindenre, amit kilövünk, hat a gravitáció, tehát ezt is be kell kalibrálnunk a lövésbe. Van egy különleges célzórendszerünk, amivel korrigálhatjuk az ívet. Érdemes mindig egy picivel a célpont fölé célozni (persze csak sík terepen és nagyobb távolságból). Az irányításra külön kitérek, mert eléggé eltér a megszokottól, viszont hamar ráérzünk majd.



A VEZÉRLÉS

Nem igényel a játék analóg joypadot, persze sokkal könnyebben célozhatunk az analóg karok segítségével. Tehát a tank mozgatásához nélkülözhetetlenek lesznek az L/R 1/2 gombok. A jobb vagy bal oldallal az annak megfelelő lánctalpat vezéreljük. Ha mindkettőt nyomjuk, akkor haladhatunk előre, vagy hátra. Ha haladás közben elengedjük az egyiket, akkor értelemszerűen az ellentétes irányba fog elfordulni a gép. Ha az átellenes lánctalpakat nyomjuk (pl. jobb-







előre és bal-hátra) gyorsabban forgathatunk. Ez elég zavarosan hangzik, de egy öt percnyi játék után teljesen egyértelművé válik.



A nyilakkal vagy a karokkal tudjuk forgatni a csövet és a kamerát. Ez attól függ, mire van beállítva az Options-ben. A Körrel lehet belépni a célzó képernyőre, ha már megfelelő távolságban és szögben vagyunk a halálraítélttől. Ellenkező esetben erre egy felirat figyelmeztet. Ezen a képernyőn, ha még egyszer Kört nyomunk, már ki is lőjük a töltényt, melynek újratöltésére pár másodpercen várnunk kell. A várakozási idő függ attól, hogy milyen töltényt használunk, mennyire nehéz és mennyi erőfeszítésbe kerül a srácoknak, míg újra a csőbe teszik. A Háromszög/Négyzet gombokkal a már említett lövési ívet változtathatjuk. Az X-szel léphetünk vissza a normál nézetbe. Itt a Háromszöggel lehet a távcsövet használni. Fontos még a Start gomb is, mellyel a térképre léphetünk. Ezt akárhogy forgathatjuk, akár három dimenzióban is, nagyíthatjuk, kicsinyíthetjük, dönthetjük, sőt a kiválasztott járművekről még információkat is olvashatunk. Szerencsére az ágyúkat ez a térkép már jelzi. Elég sűrűn kell majd használnunk a térképet, hiszen egy alakulat parancsnokaként a többi szövetséges járműnek is mi adjuk ki a parancsokat és az útvonalat is.





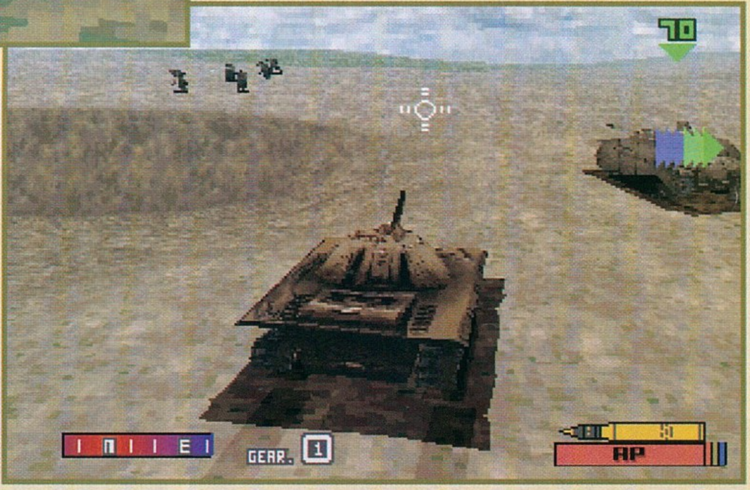
Álljunk rá a kék színnel jelzett szövetséges egységekre és jelöljük ki őket az X-szel. Ezután a pályán rábökve egy pontra egy haladási útvonal rajzolódik. Amint kilépünk a térképről, az oda vezényelt egységek elindulnak. Figyeljünk arra, hogy kezdés után rögtön vigyük a többi tankot is fedezékbe, mert a sík terepen hamar leméezárolják őket.

Amiről még nem szóltam, a különféle játékmódok – vagy nevezhetjük nehézségi fokozatnak is, amelyeket az Options legfelső sorában állíthatunk. Alapból a Veteránon áll a játék, amelyről eddig is szó volt. De mi a helyzet, ha áttesszük Rookie-ra? Nos, az egész játék megváltozik, nemcsak az ellenfelek keménysége. Az irányítás arcade lesz, a csövet nem tudjuk forgatni, csak a tankkal együtt, az előre haladás, illetve tolatás az X és a Négyzet gomb lesz és a célzó képernyőn sem kell ívekkel bajlódnunk, mivel a gravitáció is elenyésző lesz. Természetesen váltani sem lesz lehetőségünk, mivel minden tank automata sebváltóssá válik. Az "ace" fokozat még nagyobb realitást és szinte már lehetetlen küldetéseket tartalmaz.





Megemlítettem, hogy a grafika és az egész kidolgozás profi szintű. Ezt az is bizonyítja, hogy újra megnéztem a kezdő filmecskét és csak most vettem észre, hogy a jelenetek egy része kombinálva van a játék engine-jével. Alig szembetűnő a különbség! Csupán azt vesszük észre, hogy szélesvásznúra vált a kép. Tehát a grafika szinte már a maximumot súrolja, amit csak a Playstation-ből ki lehet hozni. A hanghatások szintén magas színvonalat képviselnek. Amikor két tank egymásnak csapódik, szinte kong a szoba a fémek nyikorgásától. A zene igazi háborús hangulatot teremt.





Mire megírtam ezt a cikket, már-már beleszerettem ebbe a játékba, pedig amikor Martin a kezembe nyomta, azon gondolkoztam, miért pont engem áld meg az ilyen lövöldözős marhaságokkal. Nem mintha nem szeretném az ilyesmit, de az utóbbi idők tank szimulátoraival csak negatív tapasztalataim voltak. Szerencsére ezúttal nem kellett csalódnom. Bevallom, ezek után már bánom, hogy úgy fél éve tettem egy olyan felelőtlen kijelentést, hogy én a mászkálós játékokat szeretem. Azóta a Martin csak Disney meg egyéb szisziszuszi szörnyűségekkel traktál. Hála az égnek néha akad egy pár komolyabb darab is. Tehát végszóként csak annyit, hogy ha már unod az ugrálós, mászkálós idétlen marhaságokat, egy kis lövöldözésre vágysz, vagy csak szeretsz háborús játékokkal játszani, akkor a Panzer Front a neked való partner.

Endrédy Tibor

PANZER FRONT

JVC

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÉP, GYORS, KORHŰ ÉS IZGALMAS
× RETTENTŐEN NEHÉZ

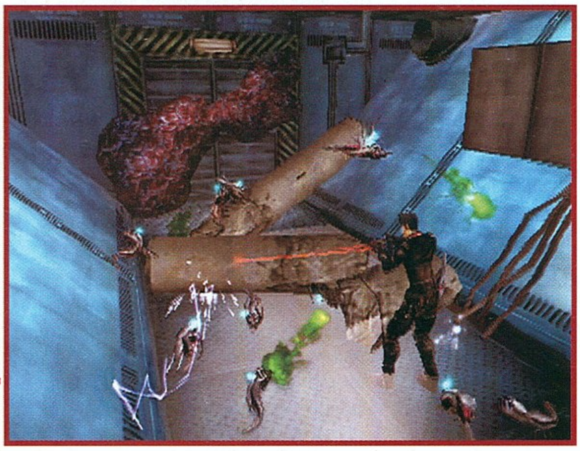
9.5 pont

EXTERMINATION

エクスターミネーション

APÁM "RESIDENT", ANYÁM "SYPHON", ÉN MEG MUTÁNS VAGYOK

Nincs annál rosszabb egy játéktesztelő életében, amikor nem tudja frappánsan elkezdeni a cikket. Csak ül az ember a székében vagy esetleg fel, s alá járkál a szobában de semmi nem jut az eszébe. Pedig már az egész cikk megszületett (gondolatban), megvan az eleje a közepe és a vége is csak az a fránya kezdő mondat nem jön. Na, valami hasonló helyzetbe kerültem a PlayStation 2 legújabb horror-akció-kalandjátékánál, az Extermination-nél. Pedig a játék – tekintve mennyire színvonalas – megérdemli a hangzatos kezdést, hisz ez az első (kis túlzással élve) Resident Evil klón, ami a Sony 128 bites gépére megjelent. Bár ez, hogy megjelent kis túlzás, mert e sorok írásának pillanatában a világ egyik táján sem érkezett meg hivatalosan az Extermination, nekünk is egy előzetes teszt verzió van belőle. Mint, hogy a PS2 egy rendkívül fiatal masina, ezért egyelőre híján volt a horror-játékoknak (az Extermination az első ilyen játék), ha jobban meggondolom az Extermination-ön kívül nem is jelent meg más hasonló program. Éppen ezért PS2-őn ez a játék te-



kinthető most a stílus legjobbjának. Kis túlzással persze, mert a RE-hez viszonyítva a történet kidolgozottsága, ötletessége hagy némi kívánnivalót maga után. No, és a grafikában is van egy-két baki. A Residentet emlegettem, mégis több elemet átvett a Metal Gearből és szerintem egy kicsit a Chase the Express-re is üt a stuff. A legfőbb különbség, hogy nem kellett a RE-hez hasonló rögzített kameraállásokból mutatni a játékot, hisz a PS2 elég erős gép ennek kiküszöbölésére. A főhőst hátulról láthatjuk és innen követhetjük az eseményeket. A játékban inkább az akció elemek dominálnak, mint a kaland. Aki akár egy ilyen típusú anyaggal is játszott segítség nélkül végigmehet az Extermination. Igazából a horror elemek kimerülnek néhány látványosabb átváltozásban meg frankó szörnyek megjelenésében. Sajnos azonban hangulatilag nem tökéletes a hatás, hisz a Resident Evil 1-2-ben szinte majd minden sarkon a frászt hozta ránk a játék, itt meg egyszer sem volt olyan, hogy akárcsak egy kicsit is megijedtem volna. Persze ne vonjon le senki téves következtetéseket a program nagyszerűre sikeredett! Az egyik legérdekesebb akciójáték, amivel az utóbbi időben játszottam. Eszemben jutott! A Dreamcast-os Blue Stinger az, amire a legjobban hasonlít az anyag. Legalábbis a játékmenetet illetően. Egyébként a stuffot ugyanaz a japán fickó (név szerint Tokuro Fujiwara) készítette, aki a Resident Evil sorozat front embere is volt.

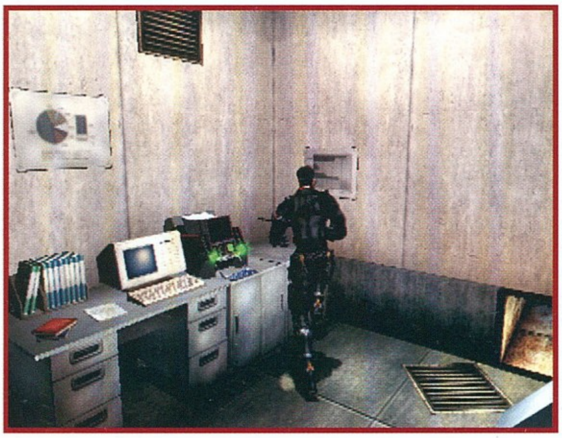
A SZTORI

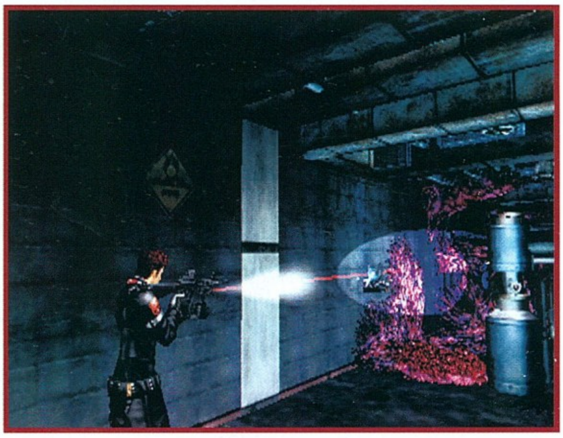
Az Extermination gyengéje tulajdonképpen a történetben van. Ugyanis ugyanarra az ezerszer lerágott csontra épül, mint az összes hasonló anyag. A sztori szerint 2005-ben a Föld egyik legtitkosabb kutatóbázisán az Antarktiszon valami furcsa történik. Ennek következtében minden kapcsolat megszakad a bázissal. Az eset kivizsgálására az amerikai kormány a helyszínre küld egy kommandót, aminek a játék főszereplője Dennis is oszlopos tagja. A gép a jeges kontinens felett meghibásodik, ezért ejtőernyővel érkezik meg a csapat. Igen ám, de éppen ezért nem egy helyen érnek földet a többiek, így a kommandó akaratlanul szétszóródik. Dennis feladata az lesz, hogy (miután bejutott a bázisra) felderítse, hogy mi áll az események mögött. A dolgokat nehezíti, hogy a bázison dolgozik Dennis egykori barátnője Cindy, így hősünknek személyes oka is van az ügy kivizsgálására. Sajnos nemcsak az előtörténet áll kissé gyenge lábakon hanem az egész játék sztorija. Túlságosan kevés az egyedi ötlet. Kétségtelen, hogy izgalmas és élvezetes a játék, de kár, hogy a történetre nem fordítottak elég figyelmet. Rengeteg klisé és ezerszer látott sablon visszaköszön más játékokból.

ÉRTÉKELÉS

A szokásostól eltérően átesnék az értékelésen, aztán foglalkozhatok még az anyaggal egy terjedelmes végigjátszás keretében. Kezdjük mindjárt a grafika vizsgálatával. Szavamra nem rossz! Rendkívül látványos a terepek nagysága és kidolgozottsága. A helyszínek jól néznek ki. Igazából csak egy-két helyen fordul elő néhány baki, de az is lehet, hogy a játék hivatalos megjelenésekor ezeket kiküszöbölik. Ha ez így lesz mindent visszaszívok, amit most leírok és a "jót" "kiválóra" javíthatjátok az értékelőben. Ilyen hiba például, hogy a hómezőkön a textúra-lapok találkozásánál a csíkokat nem tüntették el rendesen. Ezért néhány helyszín kissé szögletesnek hat. Ezt ellensúlyozza viszont a nagyfelbontás, ami igen impresszíven fest. A szereplők kidolgozottságával sem voltam megelégedve teljesen. Ennek az oka egy szó: Bouncer. Ahhoz képest ugyanis jóval elmarad a szereplők grafikája. A Bouncernél minden érzelem azonnal leolvasható volt a karakterek arcáról, itt viszont néha olyanok, mintha gumiból lennének. Nem azt mondom, hogy rossz, csak nem annyira tökéletes, mint a Bouncer-ben. Ráadásul a hullák szintén szögletesek és a távolibb tárgyak gyenge ködbe (homályba) vesznek. Néha a szörnyek átdiffundáltak falakon és úgy lőttek le, hogy egy másik szobában álltam, ám a lövedékük átjött a falon! Ezeket az apróságokat leszámítva (melyeket betudhatunk a gép fiatal korának) roppant látványos a játék. Az audió terén is megállja a helyét a progi. A zenék jók és megfelelően tudják fokozni a hangulatot. Nincs baj velük. Még nem is említettem, hogy a játék DVD-n terpeszkedik, így volt hely minden szereplő hangjának leszinkronizálására. A hangokat szerintem nagyon jól eltalálták. Minden szereplőnek önálló stílusa (egyénisége) van. Igaz néha szájmozgások és a hangok nem voltak tökéletesen összeegyeztetve, de ezt valószínű kijavítják a végleges bolti verzióban. A játszhatóság tökéletes, sőt talán az igazi profik azt is mondhatnák, hogy könnyű az anyag. A sza-

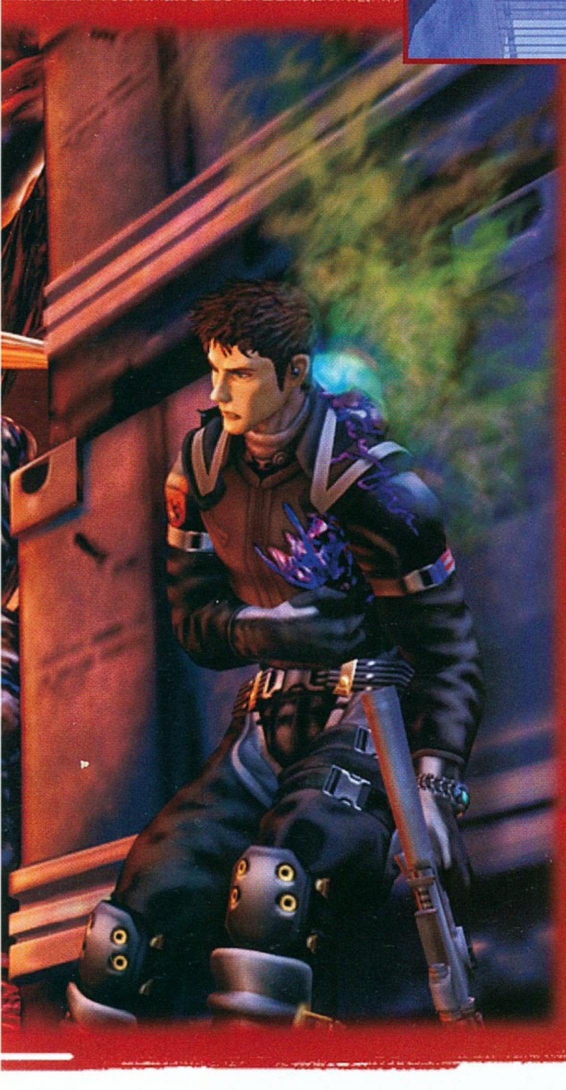






vatossággal is minden rendben, amit méltóképp igazol, hogy ebbe a számba nem is nagyon fog beleférni a teljes végigjátszás. Ami a legjobban tetszett a stuffban, hogy tuningolhatjuk a fegyverünket! Erre még részletesebben kitérek, itt most legyen annyi elég, hogy találunk az alap SPR4-eshez alkatrészeket, amiket bármikor rápakolhatunk vagy levehetünk a fegyverünkről. Az alkatrészeket megfelelően kombinálva extrém erejű és tulajdonságokkal bíró fegyvert állíthatunk elő. A hibái a játéknak igazából nem olyan erősek, megbocsátható mindegyikük, tehát a stílus szerelmesei egész biztos imádni fogják az Extermination-t.





KEZELÉS

Na, akkor kezdjük az irányítás és a menük teljes kivesézésével aztán nekiállhatunk a nehezének. A játék nem használ analóg gombokat, csak a karokat. A gombkiosztás a következőképpen van megoldva: az X az akciógomb ezzel, lehet ajtókat nyitni, tárgyat felvenni stb. A Körrel és a Négyzettel a késünkkel vagdoshatunk. Ezzel lehet lakatokat leverni, és a kisebb férgek ellen is hatásosan működik a bökő! Az R1-et nyomva tartva az Körrel lőhetünk. Szerencsére a lézerirányzékkal könnyen célozhatunk, ráadásul Dennis automatán rááll a célpontokra, ez megkönnyíti a célzást. Az R1-et nyomva tartjuk és úgy Négyzetet nyomunk használhatjuk a fegyverünk csöve alá beszerelt cuccot – ez a játék elején a lámpa, sötét helyeken ideális. Később le lehet cserélni másra, pld. shotgun és a Négyzettel lőhetünk! Az R1+X-szel fel, illetve letarthatjuk a fegyverünket. Az R2-őt benyomva kapcsolhatunk saját nézetre és ugyanúgy tüzelhetünk vagy használhatjuk a másodlagos fegyverünket. Később, ha felszereltük a szkópot, az R2 benyomva az L1-L2-vel zoomolhatunk. Amúgy az L1-et használva a kamera Dennis háta mögé ugrik, ez fontos, mert nem mindig jó a szög, amiből láthatjuk. Lesznek olyan helyek, amikor kapaszkodni kell, mondjuk rácsokba. Ilyenkor, ha lenyomjuk a célzást, akkor Dennis a függeszkedő kötélhez csatolja magát így ilyenkor is tudunk tüzelni! Ezt ne felejtsétek el, mert ekkor is támadnak ránk szörnyek. A Háromszöggel léphetünk a menübe. A nagy kör az energiánkat mutatja. Dennis alatt találunk egy kijelzőt INFECTION névvel. Minden szörny a játékban fertőző, ha hozzánk ér, megharap, vagy megtámad egy, mindig megfertőződünk egy kicsit. A fertőzöttség mértékét mutatja az Infection. Különleges gyógyításokkal az Infection értékét le lehet csökkenteni. Baj akkor van, ha netán eléri a 100%-ot. Ilyenkor Dennis megfertőződik és beindul a mutáció, azaz szép lassan átváltozunk. Mielőtt ez bekövetkezne keresnünk kell egy MTS kapszulát, amiben használni tudjuk a vakcinákat – ezeket a játék során folyamatosan fogjuk találni. Az MTS teljesen kigyógyít a mutációból és az energiánk is feltöltődik. Vigyázzatok, nehogy eljérjétek a 100% Infectiont, mert nem találunk sűrűn MTS-eket. 100%-nál már nem lehet Infectiont csökkentő gyógyítást használni, mindenképpen szükség lesz az MTS-re, illetve a vakcinára. Visszatérve a menüre a négy irány négy különböző menübe visz. Balra az Itemsnél találjuk tárgyainkat. Egészen pontosan a következőket. Az Equipmentnél felszereléseink lapulnak, pld. függeszkedő kötél, hideg ellen védő kabát stb. A Healing Itemsnél gyógyító cuccaink vannak. Az Event Items pont alatt a továbbjutáshoz ellengethetetlen tárgyakat, kulcsokat találjuk. Itt megemlíteném, hogy lesznek tárgyak, amiket automatán használni fog Dennis, de akad olyan is, amikor nekünk külön a menüből kell kiválasztani, hogy mit akarunk használni. A Battery-nél az akkut találjuk.

Visszatérhetünk a főmenübe. A Fel iránnyal léphetünk a térképeink közé. Ezeket természetesen a helyszíneken fogjuk találni. A Database Screen menüben a játék folyamán összeszedett iratokat (file-okat) olvashatjuk el. Ezekből fog kiderülni a történet minden eleme. A legfontosabb menübe a fegyverünkhöz a Jobbra iránnyal léphetünk – Customize SPR4. Na, ez a kedvenc részem. Öt féle részét lehet a fegyvernek alakítani. A RUS A-val a tetejére lehet például radart szerelni. Az M.A. Partsszal új fegyvert lehet összerakni (pld. rakétavető) ha megtaláljuk a részeit. A Selectorral megválaszthatjuk a tűzerőt, például egy lövéssel egy vagy három golyót lövünk ki. A Scope menüben lehet például a Zoomot szerelni géppuskánk tetejére. A RUS V-vel a fegyver alá lehet beszerelni cuccokat, úgymint lámpa vagy shotgun. Az elmondottakon kívül sok-sok alkatrészt vehetünk fel, amiket elsoroltam csak példa kedvéért tettem. Nagyon jó ötletnek tartom ezt a fegyverszerelgetést, mert mindenki olyan eszközt rak össze amilyen az ízlésének megfelel.

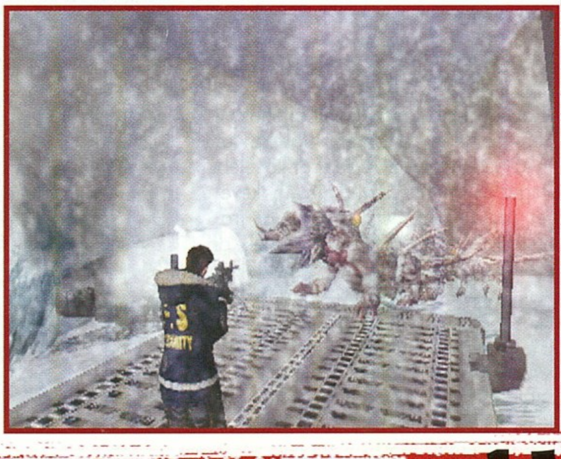
ELŐSZÓ

Igyekszem a játékról minél teljesebb és részletesebb végigjátszást nyújtani. Ez azt jelenti, hogy mindenre részletesen ki fogok térni pld. a gyógyítások, lőszerek helyére. Ettől függetlenül az összes szobát jól kutassátok át, mert lehet, hogy egy-két helyen átsiklott a figyelmem néhány energiacsomag vagy vakcina esetleg lőszer csomag felett. Ne felejtsétek el, hogy a késsel szét lehet verni a fadobozokat! Akkor kezdjünk neki...

AZ ELNÉPTELENEDETT BÁZIS

A bevezető után kint az Antarktiszi bázis bejáratánál kezdünk. Pontosabban a bejárat nem elérhető, ezért társunk Roger egy másik útvonalat javasol, de előbb el kell őt érned. Mindenekelőtt a lift előtti ládából kapd fel az akkut, ami a legfontosabb cucc lesz a játék során, több okból. Először a feltöltött aksival lehet a játékban menteni. Minden mentés két egységet fogyaszt. Ezen kívül ezzel tudsz a játék különböző pontjain ajtókat kinyitni. Kezdésnél egy hat egység energiát tároló akkut találsz, de később fel lehet venni nagyobb teljesítményűt, ami később hasznos lesz! Szóval felveted az akkut, amivel töltsd fel balra a liftet energiával, így már le tudsz menni. Mássz fel a ládákra és kapd fel Recovery Unit A-t (továbbiakban RUA), azaz egy gyógyító csomagot. Menj át a túloldalra és csússz le. Szemben a falról szedd le a térképet. Ezután fordulj meg és sétálj át a romok között. Itt egy nagyobb teherautó zuhant a szakadékba, ezzel hidat képezve a másikoldallal. Menj át rajta a túloldalra, de siess, mert leesik a kocsi! A szerencsés érkezés után először nyiss be a rácsos kapun. Itt találsz egy RUA-t. Menj vissza. Van itt néhány létra, amin kezdj







エクスターミネーション
EXTERMINATION



el felfelé mászni. Útközben kapd fel a földről az iratot (file, jó sok van belőle a játékban). Itt Roger figyelmeztet, hogy jussunk el hozzá. Elmondja, hogy a csöveket használva szép óvatosan haladva juss el hozzá. A szakadékok szélén az X-szel tudsz ugrani, ezt se felejtsd el! Menetközben kapaszkodj fel a létrára és szedd fel a RUB-ot (erősebb gyógyítás). Mikor eléred Rogert (nem nehéz csak haladj óvatosan), tájékoztat, hogyan juthatsz be a bázisra. A ventilátor mikor lelassul, akkor kell elindulni és mikor megáll, gyorsan át kell szaladnod. Nagyon egyszerű! Az érkezést filmen követhetjük végig. Roger behatol egy szobába, majd visszakapjuk az irányítást. Először az ajtótól balra néz körül, ugyanis ott van a mentőhely. Jegyezd meg! Kocogj Rogerhez és csevegj vele. A szobában van egy-két dolog. Vedd fel a falról a sárga térképet balra, illetve a két file-t. A szoba végében be tudsz mászni a szellőzőbe lent. Ennek végében egy RUA-t találsz, ne hagyd ott! Menj ki a szobából és fordulj jobbra. Vigyázva a lobogó tűz-



zel, átmászva a ládákon menj a folyosó végébe az ajtóhoz. A folyosón találsz a ládákon egy file-t. Az ajtóval szemben látsz jobbra egy párkányszerű kiemelkedést. Kapaszkodj oda fel és szaladj rajta végig, lesz ott egy RUA. Ettől jobbra a vasúti kocsin lesz egy doboz benne egy file-lal. Ideje megnézni a folyosó végén az ajtót. Zárva lesz, de Roger jelentkezik, hogy térj vissza hozzá. Kocogj tehát vissza hozzá és beszélj vele. Roger szerint a tovább vezető utat lezárja egy híd, ami nincs leeresztve, így sansztalan a továbbjutás a bázis többi részére. Dennisnek van egy javaslata, ezért megkéri Rogert nyissa ki neki az eddig zárt ajtót.

AZ ELSŐ SZÖRNYEK

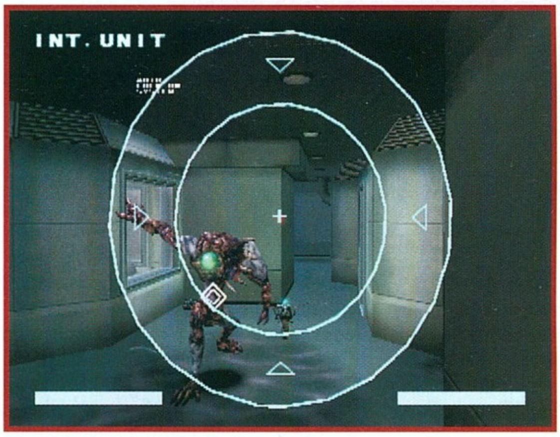
Kocogj a most már kinyílt ajtóhoz. Bent egy elég tágas helyet találsz, lesz itt jó néhány cucc. A bejárat közelében Roger és Dennis csevegnek egy keveset, majd ezután visszakapjuk az irányítást. Itt már szörnyek is lesznek, de szerintem nem érdemes lelőni ezeket a kis férgeket. Csak lőszer pazarlás. Egyszerűbb, ha késsel vágjátok le őket, egy jó vágástól megdöglenek. Egyébként, ha sokan vannak érdemesebb elszaladni, mert roppant idegesítők. Baktass le a lépcsőn és kapd fel a BSA-t (Booster Shot A), ami az egyik legjobb gyógyítás a játékban, ráadásul csökkenti az Infectiont is! Az egyik pocsolyából szed fel a file-t. Ez arról ír, hogy a hordókba beleeresztve néhány golyót felrobbanthatjuk azokat és megszabadulhatunk néhány kellemetlenkedő féregtől. A dobozok közül vedd fel a RUA-t, a szoba másik végéből pedig a file-t. Találsz itt egy rácsos kaput, amiről verd le a késsel (vagy le is lőheted) a lakatot. Bent találsz egy RUA-t, és egy kapcsolót, amivel a mozdonyt tartó platformot lehet mozgatni – nyomd is meg. Így lehet bejutni a Transformer Roomba, aminek az ajtaja zárva van. Egyelőre még ne menj oda, hanem keressd meg a szobában a rácsos ajtót. Bent találsz két file-t, egyiket fent, másikat lemászva balra a hulla mellett. Ha minden megvan menj vissza a gombbal felemelt mozdonyhoz és mássz fel a tetejére. Innen meg se állj a túloldalig (a ládák segítségével). Itt lent lesz egy szellőző nyílás, melyen végigkúszva bejuthatsz a Transformer Roomba. Az ajtó mellett lesz egy file, ne hagyd itt. Nyomd át a kapcsolót, így lesz energia a függőhíd leeresztéséhez, amit Roger javasolt. Vágd szét a dobozokat és kijuthatsz innen.

TITOKZATOS SEGÍTŐ

Indulj vissza Rogerhez, ám a kijáratnál robbanás rázza meg a szobát – ide se lehet visszatérni. Kint fordulj jobbra és szaladj végig a párkányon, mivel az energia ellátás megindításával bekapcsoltak a gépfegyverek fent és ha a hatáskörükbe kerülsz, beléd eresztenek néhány golyót. Mikor visszaérsz Rogerhez láthatod, amint vadul hadakozik a kicsi férgek ellen, ám hamarosan győz a túlerő és Roger átváltozik egy elég randa szörnyé. Látjátok, ez történik velünk is, ha 100%-ra ugrik az Infection! Szerencsére harcolni nem kell a mutánssá avanzsált barátunkkal, mert egy sárga (bio) ruhás nő ledarálja egy gépfegyverrel. A beszélgetés után kapunk egy vakcinát, de a tölténytárat se hagyjuk ott a földön – a lány dobta oda. Ideje átnézni a híd túlsó oldalára. Amint átérünk a híd visszaáll eredeti állapotára, így visszatérni lehetetlen.

Két ajtó áll előtted. A szemben lévő zárva van, azt hagyhatod. A bal oldaliban viszont kecsegtető dolgokat lehet találni, tehát oda menj. Mentés, akku töltés, MTS, van itt minden! Akad még itt egy file is. Ezután menj be az ajtón, ami egy másik szobába visz. Itt egy vakcinát, na és egy file találsz, ezenkívül a gépnél a szoba végében fel lehet tölteni a fegyverünket lőszerrel. Ha kész vagy térj vissza az előző szobába. Van itt egy szellőzőnyílás, ebbe mássz bele és meg se állj a végéig. Egy tágasabb helyszínre értél, kezdjük a cuccokkal. Kezdésnél találsz egy vakcinát, balra egy file-t. Lesz itt egy létra arra is kapaszkodj fel, mivel egy fent levehetsz a falról egy térképet. A ládákban egy file-t és egy RUA-t találsz. Ha átkutattad a helyet keresd meg a két kapcsolót, egyik a hullánál van a másik azzal szemben. Először a hulla mellettit kapcsold át aztán a másikat. Ezzel a művelettel kisiklatjuk az érkező vonatot. Mikor visszakapod az irányítást, fuss előre majd balra, nehogy elüssön a vonat vagy elkapjon a robbanás. A roncs darab kiüti a tovább vezető utat. Oh, majd elfelejtettem a lakatot leverve nyithatod ki az egyik ajtót, vissza visz a mentőhelyes szobához. Ahol kilyukadt a fal ott menj tovább. A





dobozok között egy Dog Tag (dögcédula) hever, vedd fel. A dobozokban még találsz egy RUA-t. Az ajtót a panellal lehet kinyitni, amennyiben 4 egységnyi energiát adsz neki az akkuból. A tágas szobában szaladj az ajtóhoz, bent a lány ténykedik. Szerinte a liftet kéne használni, ami elvisz egy irányító-központhoz, amelybe egy kódot beírva kinyithatjuk az ajtót. Kinyit nekünk egy ajtót a lány. Mielőtt tovább mennél vedd fel a cuccokat a szobából. A dobozból a file-t, a létrán felmászva a RUB-ot és a 2 RUA-t a dobozok szétverésével. Miután végeztél néz be az ajtón, ami az imént nyílt ki. Szedd fel a térképet és file-t, majd keressd meg a kapcsolót és nyomd át, így az akadály eltűnik az útból. Menj vissza az előző szobába ahol lent szintén keressd meg a kapcsolót – ezzel a kisebb liftet lehet felengedni. Mikor átnyomod egy csomó féreg fog elszabadulni, ha eddig nem irtottad őket most már rengetegen lesznek, vigyáz velük! Baktass fel az emelkedőn és kapd fel a file-t. Indulj el balra a dobozokon át ugrálj a túloldalra. Itt az ajtó zárva lesz. Ha felnézel láthatsz néhány csövet. Ezekbe kapaszkodj meg és mássz balra. A végén ess le be ráccsal körülvett ketrecbe. Tied a vakcina és a dobozból a töltény. Újra kocogj fel az emelkedőn, de most jobbra fordulj, mert ott egy ajtó, ami nyitva van! A dobozokat verd szét csak vigyázz a szörnyekre. Szemben egy másik ajtó található, menj tovább. Ez egy elég sötét folyosó, használd a fegyvered fényszóróját, illetve a R2-ős saját szemszöges nézetet. A bejáratnál találsz egy file-t. Szaladj végig nagyon gyorsan a folyosón – menetközben találsz egy létrát, ami egy zárt ajtóhoz visz. Egy hosszabb folyosóra jutottál. Ugorj a túl oldalra és vedd fel a file-t. Kocogj vé-





gig a helyen be a szobába – útközben Dennis megemlékezik Rogerről. A szobában többféle dolgot találsz. Először is egy tölténytárat a dobozok mellett, 3 file-t, 3 vakcinát és egy Dog Tagot. Jól kutasd át a helyszínt, hogy megtaláld őket. Kapaszkodj meg a rácsokba és mássz át a túloldalra, ahol az irányító-központ is van. Mielőtt belépsz vigyázz a lézeres robbanó detektorra. A szobában lesz egy BSA és egy file. Vizsgáld meg a számítógépet és kódnak írd, amit a lány megadott: 51204791. Ezzel a művelettel kinyílt az ajtó, amire a kódot írta a lány, így menjünk vissza hozzá. A szoba végében megtaláljuk a lányt, ő Cindy, Dennis egykori barátnője.

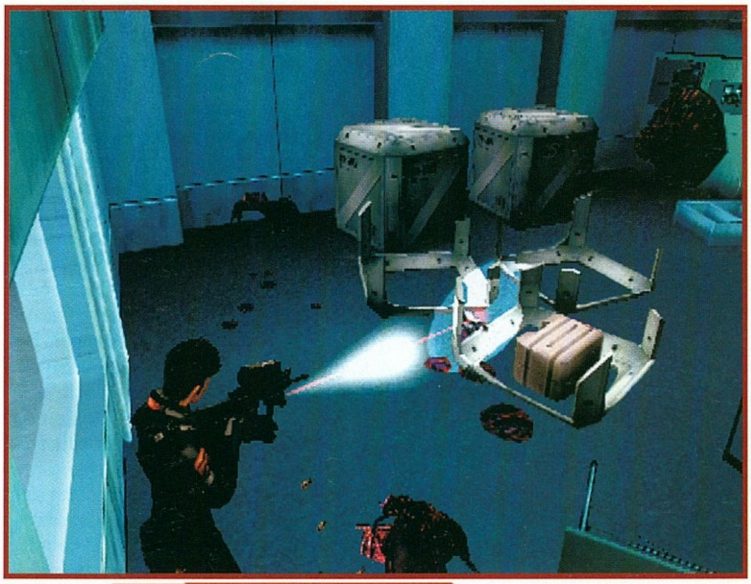


KUTATÁS A TÖBBIEK UTÁN

Igencsak ellenségesen fogad minket. A beszélgetésből kiderült, hogy valami baleset történt a bázison (ki gondolta volna?), ennek következtében akár az egész emberiség is veszélybe kerülhet. Mindenesetre kapunk tőle egy kódkártyát (Card Key Alpha). Ezzel az Alpha jelzéssel ellátott ajtókat nyithatjuk ki, köztük például a liftet. A szobában találjuk a shotgunt is! Valamint van itt egy adag lőszer és a Zoom Scope is. Eme eszközzel már tudjuk fegyverünket távcsöves puskaként használni. Mennyi fontos cucc volt itt! Először hagyd a liftet és sétálj vissza a sötét folyosóra és kapaszkodj fel a létrán. Nyisd ki a kártyáddal az ajtót. Bent találsz egy BSB-t (a BSA erősebb változata), és néhány adag shotgun töltényt. Menj vissza a lifthez, ám mielőtt kinyitnád szereld fel a shotgunt. A lift mögött egy mutáns támad rád, intézd el gyorsan, és figyelj a kicsikre. A halála esetén egy Dog Tag marad utána. Állj be a liftbe és a gombbal a falon használd. Lent szed fel a RUA-t és nyiss be a nyitott ajtón. Egy újságíróval (Travis) találkozunk, akit Dennis egy kicsit "megnevel". Elárulja, hogy valami elszabadult a bázison. Érdekes, de ennek mi köze a vízhez? Ugyanis összefüggés van a víz és szörnyek között. A szobában vedd fel a file-t, töltényt, meg itt van egy kapcsoló is. A hómezőn szedd le a falról a térképet. Indulj jobbra be az ajtón, csak gyorsan, mert a hidegben fogy az energia! Kapd fel a kabátot, ami véd a hóviharban a hideg ellen. Van itt még egy feszítővas, no és az akkut is fel lehet tölteni. A feszítővassal ki lehet nyitni itt a csapóajtót, de teljesen felesleges, mert lent tovább nem lehet menni – ha akarsz lenézhetsz, hátha van ott valami érdekes. Lépj ki a viharba (rajtad lesz a kabát) és mássz fel a létrán. Egy Dog Tag és egy file lesz oda fent. A hullánál találsz egy bombát, ezt töltsd fel energiával. Szaladj el onnan, de gyorsan! A robbanás után is vigyázz a lehulló darabokra. Mássz újra fel és fordulj jobbra, ott lesz valamiféle láng lövedék, valamint egy BSA. Szaladj át a híddá változott rácsokon. Néhány kutyához juthatunk, fuss el közöttük. Itt találsz a dobozba egy vakcinát, illetve a rakétavető egy darabját. Mássz fel a létrákon, majd le – ugrálj a túl oldalra. Lépj be a nyitott ajtón. Itt tudsz menteni és a feszítővassal kinyithatod a csapóajtót. A file-t se hagyd ott. Mássz le és vizsgáld meg az ajtót. A gépi hang közli, hogy csak akkor nyílik ki az ajtó, ha leeresztjük a vizet. Indulj tehát el, vigyázz, bele ne ess a gödörbe. A létra alatt van egy Dog Tags.



Mássz fel és jön egy bejátszás, amiben egy dög megtámad egy embert. Kapd fel a térképet és a rácsokon mássz a haldoklóhoz, akivel egy hosszabb beszélgetés következik. Ezután vedd fel a file-t és tekerd át a kereket, így megoldódik a víz leeresztés problémája. Igyekezz vissza a kinyílt ajtóhoz. Bent lesz egy RUA, no és a vízben egy adag tölteny is. Miután végeztél, menj tovább és mássz fel a létrán. Lépj ki a kapun és egy robbanás rázza meg az épületet, majd egy szörny esik neked. Intézd el és vedd fel a falról a file-t. Van itt valahol egy gomb, amivel kinyithatod a vizet, ami eloltja a lobogó tüzet. Ha ez megvan mássz fel a létrán és meg se állj a doboz tetejéig. Itt kapaszkodj meg a rácsban és mássz egészen a dobozig, melyből szedd ki a rakétát. A szobában az egyik kocsi hátulja bevan zárva, ezt később lehet kinyitni. Ettől nem messze lesz még egy szörny, küldd a másvilágra és a kapcsolóval emeld fel a kocsit. Mássz be alá, és siess egészen a lejáratig – a kocsi alatt van egy file vagy egy RUA már nem emlékszem, nézd meg. Miután leértél indulj el jobbra és csússz le. Vigyázva a gépfegyverre, kapaszkodj fel a rácsra és haladj létráról létrára és rácsról rácsra. Itt a pontos ugrások nagyon fontosak! Menj a szélére a rácsnak és ha egy szintben vagy a létrával, akkor ugorj! Találunk egy ajtót is mentközben (mellette egy file-t), amihez 16 egységnyi energia kellene az akkuból – ennyi még nincs nálad. Ezért aztán mássz fel. Itt egy lépcsősorhoz jutottál. Ha az ajtóról levered a lakatot, visszajutsz oda, ahol a zárt kocsi volt. Indulj fel a lépcsőn (lesz egy file) és menj be az első ajtón. Végre megtaláltuk a többieket, legalábbis amennyien maradtak belőlük.



AZ ÚJABB KÜLDETÉS

A parancsnok ismerteti a terveket a bázis likvidálására. A bejátszás után kutasd át a szobát, mert van egy-két dolog. Két file az asztalon, RUA, tölteny és akkutöltő, dobozban file. Hagyd el a szobát és szedd le a file-t a falról, valamint kapd fel a bárban a vakcinát. Menj ki a lépcsőhöz és baktass fel a tetőre a helikopterhez. Mielőtt fel mennél, a lépcsőn mássz be alul a beton alá. Verd szét a dobozokat és vedd fel a shotgun töltényt, sima töltényt és Dog Tagot. Most már mehetsz a többiekhez, akik egy szörnyet lőnek vadul. Segíts nekik és eressz bele néhányat! A halála után a víz szépen megfagy (mintha életre kelt volna, nem?), a parancsnok meg nekünk adja a Dog Tags keresőt. Ez nem csak a dögcédulák helyét jelzi, ha rászereled a fegyverre, hanem a szörnyekét is! Hasznos jószág érdemes fel rakni. Ezután újabb beszélgetés jön, megérkezik Cindy is és megkapjuk a zárt kocsi kulcsát (Snow Truck Key). A kijáratnál Taylor jelentkezik és segítséget kér, ám hamarosan a rádió összeköttetés megszakad. Hozzá kéne eljutni, de ez nem lesz egyszerű. Először szaladj vissza a helikopter leszállóhoz és a jobb oldalt mássz fel a dobozokra és kapaszkodj fel a toronyba. Itt lesz egy BSA. Menj vissza a zárt kocsihoz és nyisd ki. A kulcsot nem használja magától Dennis, neked kell a menübe lépve kiválasztanod! A kocsiban kapunk az akkuhoz +12 egységet és RUB-ot meg egy vakcinát. Most vissza kell menned a 16 egységgel nyíló ajtóhoz, amit immár ki tudsz nyitni. Ám az, hogy mi van az ajtó mögött már csak a következő számban derül ki, mert a hely elfogyott. Sebaj a következő számban befejezzük!

Veres Miki

EXTERMINATION

SONY/DEEP SPACE

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (87KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KIVÁLÓ AKCIÓ KALAND JÁTÉK, REMEK FEGYVER TUNINGOLÁS

× A TÖRTÉNET KISSÉ MÁR LERÁGOTT CSONT

8.5 pont





The Sky Odyssey

SZÁLLJ VELEM, MÉG NEM REPÜLTEM SENKIVEL

Ha ebben a hónapban megkérdezitek tőlem, hogy melyik játék volt a legjobb azok közül, melyek az én kezem alatt futottak át, gondolkodás nélkül a Sky Odyssey a válasz. Mióta élek imádtam a repülést (mármint repülővel...ugye..) és minden ezzel kapcsolatos játékot erősen kritikus szemmel figyeltem. Még emlékszem, amikor iskola után rohantam a piacra, és megvettem a Wings of Fury nevű játékot C64-re, majd ezt követően vettem egy 576-ot és a Martin minden szavát kielemezve megtanultam játszani vele...hehe. Voltam vagy 10 éves. Akkor még összesen három lövedékfajtát ismert a játékos társadalom és maguk a programok is mindössze négy irányba tudtak mozogni, le, fel, előre, hátra.

Amikor elkezdtem a Sky Odyssey-vel játszani, az első dolog, ami megfogott az aprólékos mozgások kidolgozása a gépek számára. Itt tényleg életszerű a repülőgépek mozgása, merthogy ez egy repülő szimulátor. De ez, tényleg egy szimulátor! Mivel nem a világ legmodernebb gépeit, hanem kedves, lassú magánrepülőket kell vezetgetnünk, nincs szükség mindenféle műszerekre, csak egy magasságmérőre, egy kormányra, pár fékre és már repülhetünk is, teljes szimulációval.

Akik nem szeretik az ilyen profi-dolgokat, azok se lapozzanak tovább , mert a Sky Odyssey zsenialitása abban rejlik, ahogy az izgalmas és érdekes küldetéseket ötvözi ezekkel a szimulátor-szerű irányításokkal. Mégis, ha akad valaki, aki annyira retteg ettől, hogy inkább hagyná az egészet, azoknak van egy EASY-irányítás mód, ahol szinte már játéktermi rendszerben lehet a gépet terelgetni, így nem kell szenvedi a széllel, a motorerősséggel és a fékezőszárnyak pontos beállításával.

Hogy pontosan miről is szól a játék, még mindig nem tudom megmondani nektek, mert szinte mindenről. Van itt kanyonban való repkedés, miközben kövek omlanak a fejünkre és akad egész estét támadás egy légikikötőben, egyetlen lövés nélkül. Van olyan küldetés, melynek célja a felderítés és van, ahol csak leszállnunk kéne, de mindenkit megnyugtatok: ez nem fog elsőre sikerülni. Én például imádom az anyahajóra való leszállásokat. Minden játékban azt keresem először meg, de idővel sajnos unalmas mindig ugyanoda landolni. Viszont itt van egy rövid felderítő küldetés, amit trópusi viharhoz hasonló időjárási körülmények között kell véghezvinnünk, majd egy olyan anyahajóra kell leszállnunk, ami úgy 45 méteres hullámok himbálnak a tengeren. No, ez már az adrenalinos kihívás! A küldetések feladatai mellett fontos, hogy minél ügyesebben repüljetek már az útvonalakon is, mert a gép mindent pontoz. Át kell repülni például checkpoint-karikákon, melyek bizony nem feltétlenül a legkellemesebb helyeken vannak. Viszont ha sikerül, akkor pontot ér és sok pont új repülőket ad nekünk, melyekkel sokkal egyszerűbb a küldetéseket megcsinálni. Úgy kb. három és fél órát lehet spórolni, ha mondjuk egy új repcsivel vágunk neki a játéknak, miután az elérhetővé vált számunkra.

Arról nem is beszélek, hogy a küldetések közben lehet mindenféle látványos dolgokat csinálni, amiért még ad pontot a gép. Bukfenc, szaltó, hurokforduló, mint az igazi műrepülők.

A grafikáról különösebben nem tudok mit írni, mert talán leginkább a hangulatot támogatja meg, és persze szép. Nem is a legszebb, amit valaha láttam, de nagyon áthozza a hely szellemét. A sirályok hangja, a tenger hullámzása minden csak az illúziókat javítja, és ehhez kapcsolódik egy olyan színvonalú grafika, ami a legjobb engine-el mozgatja a képen a dolgokat.

A játékban az időjárás által okozott turbulenciák és széllökések tökéletesen érezhetőek, nem beszélve minden olyan elemről, ami befolyásolhatja egy repülőgép mozgását. Végre érezni is valamit ezekből, mint ahogy azt is tisztán érezni, ahogy a repülőgépek viselkedése a típustól függően változik.



A zene a következő, szinte tökéletes adalék a játékhoz. Nem fülbemászó, nem feltűnően pörgős, de mindenképp növeli a játék drámai hangulatát minden küldetésben pont annyira, amennyire az még nem zavaró. Van a programnak egy történelmi utóérzete, pedig igazából semmi történelmi nincs benne, hacsak nem a repülőgépek kialakítása néhány pályán. Elég komoly munkát fektettek a készítők a repülés alapjainak a megtanítására. Persze, ha könnyű módban játszunk, akkor a program nem hagyja ezt a részt használni, mert ugye a könnyített navigáción nincs mit tanulni. Minden hónapban akad egy olyan játék, ami annyira bejön, hogy munkán kívül elkérem a Martintól még pár napra és játszadozom vele egy kicsit. Ebben a hónapban A Sky Odyssey az a progi, ami miatt jó programtesztelőnek lenni. Még hogy minket már nem lehet lázba hozni?!? Haha...kérdezzétek meg a szüleimet. Akárhányszor bejönnek a szobámba, minden alkalommal épp valamelyik tengerparton repesztek a fejemen egy képzeletbeli repülős sapkával. Nem tudom elképzelni, hogy ez a játék ne jöjjön be valakinek, egyszerűen azért, mert minden típusú játékosnak van benne kihívás. Nem tudom eleget hangsúlyozni, hogy mennyire ritka, hogy ennyire összejöjjön minden egy programban. A hangulat, a grafika, a látvány, a játszhatóság...minden. Ez a program ott van a PS2-es játékok dobogóján...(Nálam mindenképp).

Adam'





THE SKY ODYSSEY

ACTIVISION

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (150KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ TÖKÉLETES ÖSSZHANG MINDENBEN
× TALÁN A GRAFIKA LEHETNE JOBB

9.5 pont

STAR WARS STARFIGHTER

Végre! Már mióta várom, hogy egy Star Wars játékot tesztelhessek erre a konzolra! Mivel a "régi" történetekből már mindent kivettek a játékokkal foglalkozó arcok, evidens volt, hogy az új trilógiából folytatják a mazsolázgatást, új szereplőkkel, új történetekkel és új űrhajókkal.

Bár az igazsághoz hozzá tartozik, hogy érdemes lenne az első trilógiából is kiadni új játékokat, mert az új konzolokon biztos egy seregnyi olyan dolgot lehetne megjeleníteni, amit mondjuk egy sima PS-en vagy N64-en nem nagyon sikerült.

Mindegy, foglalkozzunk most a jelennel és a Starfighter-rel. Már a legelején le kell szögeznem, hogy sok híreszteléssel ellentétben ez a játék nem a Rouge Squadron Naboo Fighter-el updatelt változata! Sokan azt gondolták, hogy az SW Starfighter nem lesz más, mint egy sima lövöldözős játék, némi új pályával és emberekkel. Szerencsére a dolog ennél sokkal komplexebb.

A történet valahol ott kezdődik, amikor a kereskedelmi szövetség elkezdi megszállni a Naboo-t. Mint azt a filmből tudjuk, Amidala bizony elég csekély légierővel rendelkezik, ráadásul azoknak a pilóták-nak a többsége önkéntes, képzetlen, pusztán a királynő iránti lojalitásból dolgozó katona. Amikor kiderül, hogy a csata, de minimum a diplomácia konfliktus elkerülhetetlen, új pilótákat keresnek a királyi légierőbe. Egy fiatal pilótatanonc, Rhys személyében fogunk elsőként megjelenni a játékban. Az első küldetés a tréning lesz, ahol egy csajszi megmutat mindent a gépen és kisebb holografikus ellenfelek segítségével belénk veri a tudást.

Fontos az irányításról leírni, hogy bizony vége azoknak az időknek, amikor mindössze 4 gombbal tudtunk egy egész vadászgépet terelgetni. Ebben a játékban szinte mindegyik gomb mást irányít a kontrolleren, és ezeket mind használnunk kell a küldetések alkalmával. Olyannyira részekre van szedve az irányítás, hogy már magát a kormányzást is két külön egységgel kell irányítanunk. Van rakétánk, lézerünk és R2-es egységünk, aki néha segít, bár inkább hangulati elemként jelölném meg. Valószínűleg a készítők is gondolták, hogy nem lenne szerencsés egy emberrel végigvinni az egész játékot, így végül három főszereplővel kell majd külön-külön irtanunk az ellenfeleket, a lehető leggyorsabban, a lehető legkevesebb felesleges áldozattal.

HAN SOLO IS TŐLÜK TANULT REPÜLNI



A második karakterünk valahol a küldetések közepén jelenik meg, mégpedig Vana Sage személyében. Ő a kereskedelmi szövetség egyik pilótája, aki már baromira nem érzi jól magát a bőrében. Mivel ő is az Alderaan-on született, van a vérében némi igazságérzet, így nem tart sokáig, míg kilép ebből a szövetségből és egyedül kezd kalózkodni a galaxisban. Valahol eme esemény környékén kell nekünk is bekapcsolódni, de erről felesleges tovább hadoválnom, majd úgyis jön a játékban magától...ahogy a harmadik karakter is, aki egy Feeorin.

Név szerint NYM, aki bizony nem nagyon pályázhatna a Mr. Universe szépségversenyen, de legalább nagy és erős űrhajója van a szerencsételennek. őt is idővel megismerhetjük, és akad bőven küldetés, amit vele kell végigvinnünk. Ha már annyit említettem a küldetéseket, egy kicsit beszéljünk a nehézségről. A játék nem könnyű! Ettől függetlenül azt sem mondhatom, hogy piszkosul szemét, bár kicsit furán vannak a küldetések elosztva szerintem. A küldetések nem nehezednek, hanem sokkal inkább össze-vissza jönnek nehézségtől függetlenül.



Az ötödik pályánál például szenvedtem vagy 45 percet, majd a hatodikat 8 perc alatt megcsináltam?! Ez nem feltétlenül rossz, inkább szokatlan. Az ellenfeleknél vigyázzatok arra, hogy ha lehet pontosan célozzatok rájuk, mert a kis mocskok a saját űrhajóink közelébe repülnek, vagy ha védenünk kell valakit vagy valamit, akkor egyenesen odarepülnek a védett űrhajónk elé és várják, hogy rájuk lőjünk. Amikor kilőttétek a dolgokat, arrébb repülnek és röhögve konstatálják, hogy sikerül lelőni az egyik saját gépünket.

A második küldetésnél vigyázzatok erre a leginkább, mert itt a királynőt kell megvédeni és bizony az ellenfelek szinte kizárólag körülötte cikáznak.

Minden karakterünknek mást tud a másodlagos fegyvere. Rhys ionrakétákat tud lőni, míg Vana ion-tartalmú lövedékeket, melyek fegyvereket bénítanak meg, és védőpajzsokat iktatnak ki. Nym két másodlagos fegyverrel is rendelkezik. Van egy sima célkövető energiabombája és akad nála egy speciális rakéta, melynek használatával több célpontot tudunk kilőni egyszerre, feltéve, hogy ugye egymáshoz közel vannak.

Mondanom sem kell, hogy ezeket mind-mind használni kell a küldetéseknél, de a gép nem segít, így nektek kell majd rájönni, hogy hol, melyik fegyvert kell használni. A küldetésekről még annyit, hogy a feladatok listájánál, ha megnézitek, ki fog írni un. bonusz feladatokat. Ha azok közül akár egyet is megcsináltok, a gép megjegyzi és a játék végén rejtett pályákat csinálhattok meg.

Persze ehhez az kell, hogy minden akciónál legalább az egyik bonusz feladatot megcsináljátok. Ha esetleg ez kimaradt, akkor a végén a bonusz menüpontban nézzétek meg, hogy melyik küldetésről van szó és menjetek vissza megcsinálni! Megéri, mert a legjobb küldetések ezekben a rejtett menüpontokban vannak.

Igazából, ha egészében szeretnék nyilatkozni a játékról csak a szokásos, már-már közhelyekké váló dolgokat tudom mondani: jó, szép, látványos és hibátlan. Az első humoros animációtól egész a stáblista utolsó mondatáig stílusosan, hangulatosan van összerakva minden és igazából csak a nehézség zavarhat minket, no meg az, hogy a küldetések során nem feltétlenül egyértelmű, hogy tulajdonképpen mit is kéne csinálni. Ettől függetlenül jó játék ez a Star Wars Starfighter. Nem hiszem, hogy valakinek is csalódást okozhat. Kb. 1 napos folyamatos elfoglaltság, de a kényelmesebbek akár két hétig is nyomhatják a játékot.

Adam'



STAR WARS STARFIGHTER

LUCAS ARTS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (100KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A SZOKÁSOS SW-SZÍNVONAL
× NÉHA NEM EGYÉRTELMŰEK A KÜLDETÉSEK

8.5 pont

Ismét egy autóverseny! Ejha?! Vajon tud valami újat mutatni a Wild Wild Racing? Igen, szerintem tud. Ha másban nem, az irányításban mindenképp. Ha valaki rendszeresen veszi a Konzolt vagy rendszeresen játszik autóversenyekkel már némileg el tudja képzelni, hogy milyen lehet egy ilyen játék kezelése. Pontosabban itt arról beszélek, hogy nagyjából egy fékezésre, vagy egy erőteljesebb kormánymozdulatra mit reagál a kocsit. No, ebben a játékban teljesen újra kell értelmezni a "fék" fogalmát, mert olyan autókkal megyünk, olyan pályákon, melyek egyszerűen nem engedi használni a féket, illetve a használata nem ér semmit. És ez szerintem pozitívum! Mert nem a játszhatóság issza meg a levét, sőt én még azt is ki merem mondani, hogy sokkal érdekesebb és izgalmasabb a játék ilyen irányíthatósággal.

Egyszerűen arról van szó, hogy az első fékek nem érnek semmit, mivel a sárban keresztbe áll a kerék és csúszunk tovább orral előre, így nincs mit tenni: meg kell tanulnunk a kézifékes driftelést. Ezt már milliószor leírtuk, ez a kézifékes kanyar, ami viszont a játék legnagyobb pozitívuma. Merthogy két perc gyakorlás után már úgy fogtok driftelni, mint egy profi autóversenyző.

Most már nyugodtan mondhatom, hogy van elég tapasztalatom ilyen játékokban és a Ridge Racer engine-el megtámogatott driftelésénél is jobban lehet érezni ebben a játékban azt a bizonyos pillanatot, ahol a kocsi feneke már épp annyira farolt ki, hogy adhatjuk az első adag gázt. Nem kell megijedni, hamar megérzitek a kocsi irányítását.

Ha már rögtön a játszhatósággal kezdtem, akkor mondanám a negatívumokat. Kicsit fura helyre pattannak vissza az autók az ütközések után. Nagyon ritka az olyan kicsúszás vagy ütközés, ami nem pattint menetiránnyal szembe vagy a pálya egy olyan pontjára, amit minimum 6 fa vesz körül. Ebből adódóan nagyon kell vigyázni a versenyeken, hogy ne nagyon ütközzetek senkinek és semminek. Ha ezt nem figyelitek, elég egy elfékezés és vége mindennek, mert ezek után újra behozni az ellenfelet szinte lehetetlen.

Ha a pályákat nézzük felület szempontjából nagyon széles a választék és ezt bőven fogjátok érezni a versenyek alatt. Ennél sokkal fontosabb, hogy komolyan befolyásolja a kocsi viselkedését is, amit sokszor az előnyünkre ki tudunk használni. Például, ha sárról érkezünk betonra, biztos, hogy az első kanyarban ki fogunk csúszni, ha nem figyelünk. Viszont ezt észben tartva, csak az ellenfelek fogják megkóstolni a korlátot. Ha már az ellenfeleknél tartunk...buták! Olyannyira eszetlenek a srácok, hogy néha a saját szememmel láttam őket lemenni a pályáról! Ettől függetlenül kemény opponensek lehetnek, így nem nagyon marad időtök lazsálni vagy "örömvezetni".

A grafikát megnézve azt tudom mondani, hogy tulajdonképpen szép az összkép, de ha kicsit közelebbről vizsgálunk meg pár textúrát, kicsit csúnyácskára sikerültek. A másik dolog, ami feltűnt (különösen a Smuggler's Run után), hogy a pályán kívüli bejárható területek nagyon kicsik. Nem is igazán reménykedhetünk egy esetleges pályán kívüli rövidítésről, egy egérútról (hacsak nem azokról, melyek gyárilag benne vannak). Ha letértünk az útról előbb vagy utóbb bele fogunk ütközni valamibe. Az útvonalakkal kapcsolatban feltűnően hasonlóak a pályák bizonyos pontjai. Amikor először játszottam a programmal, azt hittem, hogy körbe-körbe megyek, majd hirtelen a semmiből előjött egy kibetonozott alagút, ami az előző két körben nem volt! No, akkor jöttem rá, hogy tulajdonképpen nem is köröket mentem, csak annyira hasonló volt miden díszlet, minden textúra, hogy azt a benyomást keltette, mintha már harmadszor látnám ugyanazt a kanyart.



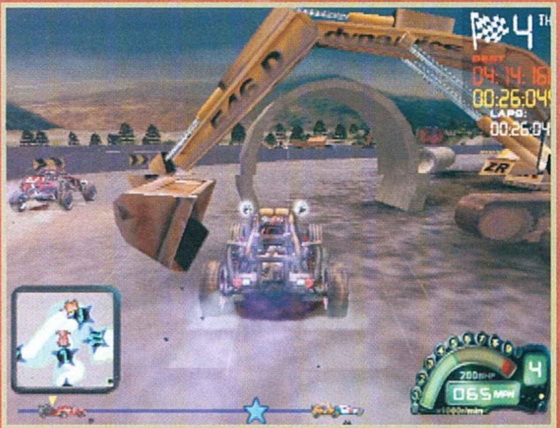
A játék grafikájának az egyik legszebb része a kocsik felfüggesztésének a rugózása. Talán a legélethűbb, amit valaha láttam. Ha felborul a kocsi, próbáljátok megnézni az alját, miközben kormányoztok. Látni az első kerekek kormánnyal való kapcsolatát és az egész mozgást.

Már pár hónapja tesztelünk PS2-es játékokat, de ezen még én is elcsodálkoztam. Az egyetlen gépies mozgás az első kerekek animációja, de azt ellensúlyozza viszont a látvány, amikor a sár felgyülemlik a sárhányók alá. A motorbók kiszivárgó füst, az árnyékok és szennyeződések mind-mind csak a jó grafikát javítják, és próbálják semlegesíteni a hátterek gyenge minőségét és a már fent említett bejárhatatlan területeket. Ez a játék valahol elmossa a határt a megszokott rally játékok és az aszfaltcsíkos autóversenyek között. Valahol a kettő metszéspontjában található és egy egészen új harmadik irányba indul.



Nagyon élvezetes, bár egyesek szerint túl buta. A játék az egyszerű versenyzésről szól, nem a ravasz menekülésekről. Sokban érzek hasonlóságot a Smuggler's Run-al, de ez inkább való azoknak a srácoknak, akik órákat képesek száguldozni egy pályán körbe-körbe pusztán azért, hogy két századmásodpercet lefaragjanak az eredményükből. Még pár szót ejtenék a menüpontokról, melyek szépek. Szerencsére nem felejtették ki a kétjátékos módot a programból és a kocsik választéka is elég jó. A szokásos nyerj és kapsz új kocsit rendszer van itt is, így ha elég ügyesen tekergetünk, olyan járműveket kapunk, hogy PS2 legyen a talpán, aki képes megverni minket. Ezek voltak az első benyomások, a többit már ti döntitek el. Talán ez a játék kicsit szélesebb közönséget érinthet meg, pontosan azért, mert nem egyértelmű, hogy hová is rangsorolhatnánk.

Adam'







WILD WILD RACING

RAGE

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (68KB)
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ AZ RÁNYÍTÁS SZINTE SZÁRNYAL
× KEVÉS A PÁLYÁN KÍVÜLI TÉR

8 pont

Talán akkor az elején kezdeném a dolgot. Ebben a hónapban akad pár olyan játék, amit mind-mind a közeli vagy a távoli jövőben képzeltek el a készí-



tők. Voltunk már a tenger fenekén jó 50 évvel jelen napjaink után, most azonban egy komolyabb ugrást vagyunk kénytelen tenni, e Silpheed alkotóinak köszönhetően. Vagy jó 4000 évvel vagyunk előrébb az órában és meglepő módon az emberek még élnek a földön is. Eme játék rövid története szerint már meghódítottuk a világegyetem minden fontosabb pontját, sőt már az emberiséget fenyegető egyéb élőlényekkel is megvívtuk a magunk kis csatáját párszor, de eddig még mindig győztesként kerültünk ki a küzdelmekből...eddig. Pár napja azonban érdekes dolog történt. Fura meteoritesőt észlelt az egyik járőr a galaxis egy távoli pontjában, ami nagy sebességgel tartott a föld irányába. Ezt jelentette a földi központnak, akik egy rutincsapatot küldtek a helyszínre, egy fekete bőrű, laza stílusú pilótával, aki nyeglesége miatt kizárólag ilyen munkákra volt alkalmazható.
Miután a Fehér Galamb 03 (merthogy ez volt a hajó neve) odaért a meteoritzáporhoz, fura dolgot tapasztalt. A meteoritoknak aurájuk volt. Bár a központ figyelmeztette a kapitányt, hogy ne menjen közelebb, ő mégis nevetgélve kormányozta a hajót a meteoritok irányába vesztére. Másodpercek alatt az élettelen kövek hatalmas lucskos, ronda szörnyekké változtak, így már egy komoly hadsereg alkotva. Miután a Fehér Galamb 03-at (ezt a hülye nevet!!!) egyetlen lehelettel felrobbantották, nem volt kétséges: az emberiség veszélyben van.





És most jön a csattanó: ez kérem egy tradicionális lövöldözős játék!!! Igen, az a játéktermi fajta, ahol két dimenzióban repülünk a képernyő aljáról egészen a tetejéig, és közben nem csinálunk mást, mint kegyetlenül nyomkodjuk a gombokat a libasorban érkező ellenfelek irányába, reménykedve, hogy minél többet eltalálunk. Én sosem voltam ezeknek a játékoknak a rajongója, már csak azért sem, mert nem vagyok jó bennük. E mellett nem is igazán értem, hogy mi értelme lőni mint az állat, ha semmi mást nem nyerünk vele, minthogy tovább lőhessünk, amíg meg nem halunk. Persze akadnak ismerőseim bőven, akik remekül nyomják ezeket a dolgokat és ők bizony könnyedén végigjátszanak bármilyen lövöldözős csodát, ám én nem tartozom közéjük.
Ettől függetlenül még én is látom, hogy eme játék készítői megpróbálnak szakítani a lövöldözős klisékkel és mindent megtesznek, hogy a lehető legtöbb non-

KIS HAJÓ AZ ŰR NAGY VIHARÁBAN

lövöldözős elemeket tegyék a programba. Az, hogy mi választjuk ki az űrhajónkat szép, de teljesen értelmetlen, bár lehet, hogy van különbség űrhajó és űrhajó között. Mozgásban viszont nincs. Mindegyik balra vagy jobbra tud mozogni. Ettől függetlenül szép próbálkozás. A fegyvereknél ugyanez. Mindegyik lő, némelyik erősebben, némelyik gyengébben, mi választhatjuk meg, hogy miből és mennyit viszünk a hajóra magunkkal.
Nekem a legjobban az tetszik a játékban, hogy végre sikerült kihasználni a PS2 tudását és olyan mozgásokat kreálni, melyeket nézve szó szerint elszédültem a tévé előtt. Végre nem kizárólag lentről repülünk felfelé, bár olyan is akad bőven.
A grafikával azonban nem vagyok megelégedve. Egyszerűen kevés. Ebben a gépben sokkal több grafikai tudás rejlik, mint amennyit erre a játékra sikerült összehozni.
Mielőtt emilek ezreit kapnám: nem az átvezető filmekről beszélek. Azok nagyon szépek és látványosak, mint ahogy a zene





is rendben van és hangulatilag is jó a játék. Mégis ha egy programot sikerült kitalálni, kicsit talán jobban megdolgozhatták volna a mozgó háttereket vagy akár a pályák végén jelentkező főszörnyeket. Sajnos egyik sem az igazi, bár állítólag sikerült ez eddigi legmesterségesebb intelligenciát létrehozni a játékban ezeknek a szörnyeknek, ettől függetlenül számomra nagyon is kiszámíthatóan viselkednek, nem beszélve arról, hogy egyes helyeken egyszerűen lehetetlen elbújni előlük, mert annyira nagyok.
A pályák nagyon rendben vannak (hogy rögtön mondja egy pozitívumot is). Ez annyit jelent, hogy jó ötletei voltak a készítőknek a helyszíneket illetően, sikerült elkerülni azt a klisét, hogy minden pálya ugyanúgy az űrben legyen. Szerencsére van itt lerobbant város, tengerfenék, de természetesen az űrben is lövöldözhetünk eleget.
Azon gondolkodtam, vajon mennyire akartak a grafikai tradiciókra adni a készítők?!? Ha direkt csinálták a robbanásokat és a háttereket ilyen "klasszikusan lövöldözősre", akkor még pozitívumként is értékelhetem a dolgot, de ha nem, akkor eléggé elnézték a PS2 képességei mellett.
Persze innen adja magát a következő kérdés, miszerint: hogy akkor miért adták ki a játékot erre a konzolra?! Ettől függetlenül ne értsetek félre, nincs semmi baj a programmal csak nekem a grafika egy kicsit kevés, nem beszélve arról, hogy speciel én nem nagyon vagyok oda ezekért a "nyomd a gombot és lőj" alkotásokért. Ettől függetlenül jó szórakozást mindenkinek hozzá, bár kérdés, hogy manapság hányan játszanak még ilyen játékkal, amikor már sokkal komolyabb dolgok vannak a piacon. Még zárásként annyit, hogy a színészek pocsék munkát végeztek a játékban, rég nem hallottam ennyire karakterteIen hangokat, abszolút tudásmentesen. Hiteltelen hangok, rossz stílusban. No, mindent leírtam ami nem tetszett...asszem'.

Adam'

SILPHEED

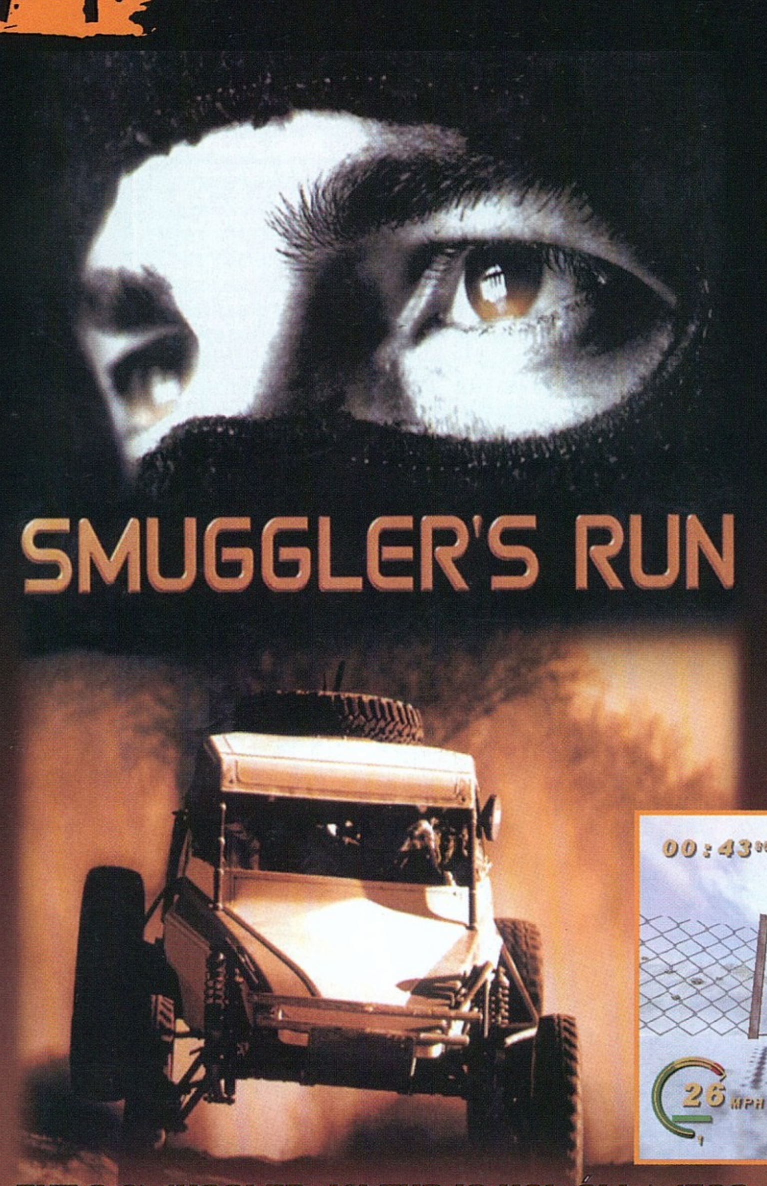
WORKING DESIGNS

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	GYENGE
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIA KÁRTYA 8MB (200KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ VAN ENNEK MÁR EGY TÖRTÉNELME
× EBBŐL ADÓDÓAN KICSIT DEJÉT MÚLT

7 pont



SMUGGLER'S RUN

Nem könnyű reprodukálni egy baromi nagy sikerjátékot, ugye? Viszont egy nagysikerű játékhoz hasonló játékot már annál könnyebb. Nem kell megijedni, a Smuggler's Run nem ilyen, bár tény, hogy nekik is sikerült beállni egy olyan sorozatba, ahol bizony már akadt bőven hasonló feladatokat hordozó történet.

Ebben a programban is gyakorlatilag folyamatosan menekülni kell a rendőrség elől, kergetni a bűnözőket és minél rövidebb idő alatt eljutni a város egyik oldaláról a másikra. A játékot olyan fejlesztők készítették, mint az Angel Studios, akik a Midtown Madness-t is piacra álmodták (ha élhetek ezzel a fennkölt szóval), így némileg már ismerték a lehetőségeket, melyek egy ilyen játékban rejlenek.

A programban "meglepő módon" egy sofőrt alakítunk, aki különböző szállítmányokat lopkod és szállít ide-oda, csak talán abban különbözi a játék az eddigi hasonló próbálkozásoktól, hogy itt úttalan utakon kell végighajtanunk és ennek megfelelően olyan járműveink vannak, melyek könnyedén felmásznak egy 80 fokos emelkedőre is.

Néha már-már én is elmosolyodtam, miután egy sziklamászónak is nyilvánvalóan lehetetlen emelkedő tetejére is lazán felhajtottam. No, nem szeretném lehúzni a játékot, így erről a részről egyelőre ennyit. Szóval, a programban a feladat már ismert. A menürendszerről nem sokat lehet írni, hacsak azt nem, hogy egyszerű és szép (ünnepélyesen megígérem, hogy előző mondatot soha többet nem írom le, mert pár perces fejszámolás után ráébredtem, hogy minden második játéknál ezt írom...).

Tehát, több versenymód közül is választhatunk, de természetesen igazából csak a karrier érdekeljen minket. Itt is lehet csak úgy kocsikázni, ahol senki nem kerget minket, de valljuk be: abban semmi igazi élvezet nincs.

Most a játék legérdekesebb és legizgalmasabb komponenséről szeretnék írni. Ezek pedig a rendőrök, akik kergetnek minket. Az első pár játék alkalmával nekiültem és direkt a legerősebb autót választottam, hogy majd ha jönnek a rendőrök, egyszerűen felmegyek egy hegyoldalon és oda már nem is

FUT A SMUGGLER, KI TUDJA HOL ÁLL MEG?

akarnak követni majd. Háát...tévedtem. Az első alkalommal, amikor meghallottam a rendőrök szirénáját, vigyorogva indultam a legközelebbi erdő felé, hogy a Driver 2-ben megszokott "kivezetem őket" stílusú kormánymozdulatokkal majd megszabadulok tőlük.







Ám valahogy az erdő után is hallottam azt a frányа szirénát és a mocskok egyre közelebb jöttek. Fogtam hát maga, és nekivágtam egy hegyoldalnak. Ott egy kicsit elvesztettem követőimet, ám nem tartott sokáig, mire újra megjelentek egy dzsippel! Körülbelül annyi lóerő lehetett benne, amennyit a magyar királyok együtt nem tudtak 1000 év alatt elhasználni, így azon kaptam magam, hogy kerget a lejtőn felfelé is egy rendőr. Nem estem pánikba, elindultam egy keskeny híd felé, hogy majd ott elveszítem őket vagy lelököm a mocskokat a folyóba. Ááá... Jött három másik autó, ráadásul azok vékonyak voltak és mozgékonyak.

Végül körülbelül másfél másodperccel sikerült előbb célba érnem, minthogy a kocsim kilehelte volna a lelkét. Mindenkinek azt ajánlom, hogy gondolja végig az összes rendőrt, akivel valaha játékban találkozott, majd gyűjjon belőlük egy darabot és szorozza meg 6-al. Na, akkor már megkapjátok a rendőrök számát pályánként (ha szerencsések vagytok). Ha ez is megvan, akkor adjatok mindegyik feneke alá egy nálatok jó 20 százalékkal gyorsabb autót és máris van elképzelésetek, hogy tulajdonképpen kivel is álltok szemben.

Ebben a játékban nem érdekli a rendőröket sem a saját autójuk sem az életük. Mindent megtesznek, hogy kinyírjanak, ha kell még a szakadékba is leugranak utánunk, ha esélyt látna arra, hogy ránk eshetnek. Ha nagyon röviden szeretném megfogalmazni az érzést, amit ezek a kocsik okoztak, talán a legjobban így nézne ki: ebben a játékban többet leszel két keréken vagy a levegőben, mint egy motocross programban.

Ha a már fent említett karrier módot választjátok (amit a játékban egyébként Smuggler's Run Story mode-nak hívnak) lépésről lépésre haladhattok előre a pályákon. Először csak időre kell rohangálni, majd lopni kell, később visszalopni. Vannak olyan küldetések, ahol egy zászlót kell előbb megszerezni, mint az ellenfél, így nem fogtok unatkozni.

A második menüpont a Turf War mindösse ezeket a fent említett küldetéseket bontja fel és lehetőséget ad arra, hogy egyik cimboránkkal összeállva is nekiállhassunk a rosszfiúk lebontásának. A grafika nagyon szép és részletes. Ebben a tesztben nem mennék bele, mert felesleges, a hónap másik hasonló játékában a Wild Wild Racing írásában már minden leírtam, szinte ugyanaz jellemző erre a játékra is, kivéve a hibákat, mert ebben a programban nem voltak. Itt még a textúrák is szemet gyönyörködtetőek. Talán az egyetlen negatívum az egészben az a ribanc, aki folyamatosan pofázik a játék alatt. Én egy jó 145 kilós feka csajszinak képzelem (az akcentusából ítélve), aki egész nap otthon eszi a hamburgert és issza a kólát.



Amikor újfent azt mondta, hogy "bébi", már készültem beleharapni a gépbe. Nagyon jól sikerült a Smuggler's Run és én 7 órát töltöttem vele, mire sikerül végigjátszanom, így még azt is ki merem jelenteni, hogy nem túl nehéz. Bár a fent említett rendőrök megkeserítik az életünket, de aki túl tud lépni az izgalmakon és egy jót nevet a kegyetlen buta rendőrökön, annak egy jó kis játék emlékét fogja adni a program.

Adam'

SMUGGLER'S RUN

ROCSTAR GAMES

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (332KB)
ANALÓG RÁNYITÓ (DUAL SHOCK)

✓ VALÓSÁGHŰ ÉS HIHETŐEN SZÉP
× AZ A RIBI A FÜLEMBEN AZ EGÉSZ JÁTÉK ALATT

8.5 pont


ILLBLEED


576 KONZO!
KURIKU
mix


FROM SOFTWARE
empire
INTERACTIVE



Emlékszik még valaki arra, amikor Ripley hadnagy először belemászott abba a nagy robotba és onnan szedte darabokra a szörnyecskéket?! Valószínűleg akkoriban még kevesen gondolták, hogy idővel ebből egy egész játékstílus alakul majd ki, ami manapság az egyik legjobban eladható programok közé tartozik.

A Gungriffon egy tulajdonképpen FPS alapra épülő lövöldözős játék, melyben robotokkal kell végigmennünk és adott küldetéseket kell végigcsinálnunk a lehető legnagyobb pusztítással és legkisebb sérülésekkel. Első benyomásokról csak annyit írnék, hogy a játék kézhezvétele után rögtön elmentem suliba, majd onnan az egyik zöld szórakozóhelyre a Duna partján. Ott voltam hajnalig, így körülbelül fél négyre értem haza. No, gondoltam berakom a játékot, mégis kíváncsi voltam rá milyen lehet.







Nekikezdtem a játszadozásnak és az lett a vége, hogy reggel 9-ig nyúztam a gépet és még azt sem mondhatom, hogy annyira könnyű volt, hogy pusztán a lazasága miatt játszottam vele, mégis van benne valami addiktív.

Kezdjük az egészet ott, hogy a program nagyon energia dús. Valahogy érezni benne a folyamatos pörgést erőt, lendületet. Az első dolog, ami mindenképp ezt érezteti velünk, az a frame-ek rohanása. 60 fps sebességgel fut a játék, és ezt egyszerűen nem sikerült lelassítanom, akárhogy is próbáltam.

Persze nagyon úgy tűnik, hogy a legfontosabb is a sebesség volt a készítőknél, mert valahol cserébe le kellett csípni a játékból, és nagyon úgy tűnik, hogy ennek itta meg a levét a grafika. Különösen a hátterek lettek gyengék és olykor-olykor nem igazán látni az ellenfelet sem, ha messze vannak. Ilyenkor lehetőleg használjátok a célkövető rakétákat, mert elvileg azok jobban látnak, mint mi. Azt, hogy mennyire kell a programban lövöldözni és mennyi ideig, változó de valahogy nekem még mindent sikerült lerobbantanom, amire lőttem. Gyakorlatilag, ha elég tűzerővel bombázunk valamit, idővel szétesik. Viszont itt is a gyengécske grafika ront az összképen.

A robbanások nem lennének rosszak, de ha jól számoltam, mindössze két módon pusztulhat el valami: vagy robot és egyszerűen összeesik, vagy egy épület és akkor lassan, de biztosan elsüllyed a földbe. Na, ez nagyon ronda. Különösen azért fura a dolog, mert a játék végig elég aprólékosan van felépítve, merem állítani, hogy néhol túlságosan aprólékosan is. Kezdődik az egész a menürendszernél, ahol nem csak a nevünket kell megadnunk, de a lábméretünktől az állampolgárságunkig szinte mindent. Az elején még azt hittem, hogy majd a különböző küldetéseknél lehet előnyünk ebből...egy pillanat...még nem írtam a küldetések lényegéről. Na, akkor gyorsan röviden leírom. A játék a jövőben játszódik, de itt a mi kis földünk különböző országaiban. Szinte az egész világot bejárhatjuk majd és ma is létező objektumokra kell végzetes csapásokat mérnünk.

Szóval, visszatérve az előző mondathoz, azt hittem, hogy ha mondjuk francia vagy kanadai állampolgárságom van, akkor azok a küldetések nehezebbek vagy könnyebbek lesznek. De sajnos nem vettem észre semmi olyan változást, ami mondjuk helyszínfüggő lenne vagy legalább utalna arra, hogy érdemes volt a játék elején egy adóbevallást is lazán megszégyenítő menürendszeren keresztülrágni magunkat.

A másik kicsit fura dolog a fegyverkiválasztás volt a programban. Kevés az információ a



fegyverekről, és a használatukról szinte egyáltalán nem írnak semmit a készítők, így játék közben kell kitalálnunk mindent, ami nem feltétlenül szokatlan, de egy ilyen robotnál annyi dolog villog és csipog, hogy én bizony nem tudtam, hogy mikor melyik fegyver lő és mikor honnan szakadt le rólam egy darab.

AHOGY A JAPÁNOK A TANKOT ELKÉPZEIK



Az irányítással kapcsolatban én még mindig nem vagyok képes megszokni, hogy a célzóka normál irányba mozog és nem ellentétesen. Na, ezt kifejtem: ha lefelé húzom, lefelé mozog a fegyver célkereszt, pedig jobb szeretem ha ilyenkor az ellentétes irányba indulna, mint mondjuk a repülőknél. Persze ez nagyon egyéni szokásoktól függ, de engem zavart.

A másik oldalról nézve a dolgot, nagyon pozitív, hogy végre a programfejlesztők kezdik felfedezni, hogy van azon a nyamvadt irányítón még egy szabad analóg kontroller, így egyre több játékban kap külön szerepet. A Gungriffonban is külön mozoghatunk a két analóg irányítóval, így olyan mozgások válnak elérhetővé, melyeket eddig szinte lehetetlen volt egy konzolos játékon megcsinálni, az már egy mási kérdés, hogy ezt milyen újügyességgel kell párosítani, hogy minden lövésünk célba érjen és ne zavarodjunk tökéletesen bele a dologba.

A játék hanga nagyon ott van a szeren! Nekem külön "bejöttek" a gép mozgáshangjai, ahogy a nyikorgó kerekekkel lépkedtem egy erdőben és semmi mást nem hallottam, mint a fák lombjainak a suhogását és a gépágyú ropogását (már amikor elsütöttem).

A Gungriffon Blaze tulajdonképpen két fő részre osztható: egy nagyon jó, profi és magával ragadó játszhatóságra és egy erősen közepes grafikai megoldásokkal megtűzdelt megjelenésre. Nem igazán tudom eldönteni, hogy melyik dominál jobban vagy, hogy melyik fontosabb, mindkettő szervesen befolyásolja a véső véleményemet a játékról, de a grafikai "közepes"-emen ne lepődjetek meg és háborodjatok fel. Ettől még a nagyon jó a játék és igen, 9 pontot ér nekem, még a fent említett csúnyácska robbanásokkal és az erősen megkérdőjelezhető menürendszeri aprólékossággal is.

Adam'

GUNGRIFFON BLAZE

WORKING DESIGNS

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIA KÁRTYA 8MB (138KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ GYORS, DINAMIKUS, PÖRGET A JÁTÉK
× A GRAFIKA ÉS AZ ANIMÁCIÓK NÉHOL RONDÁK

9 pont



Lassanként kezd megélénkülni a PlayStation 2 piac, egyre jobb és ötletesebb játékok érkeznek a gépre. Sokszor említettük már, hogy egy gép élettartalma nem a masina tudásától függ, hanem attól, hogy hány komoly játékot írnak rá. A grafika másodrangú ezekben az esetekben. A PlayStation 2 esetében azonban (teljesen érthető módon) mindenki a gép maximális tudására kíváncsi, és manapság még nagyon kevés olyan szoftver létezik, mely jól kihasználná ezt az egyébként igen nehezen programozható rendszert. Viszont ha eltelik egy kis idő egész biztos vagyok benne (az eddig látott PS2-es játékok alapján), hogy egy éven belül olyan játékdömping várható és olyan elképesztő minőségűek fognak érkezni, melyek biztosítani fogják ennek a 128 bites csodának a sikerét. Csak lenne már egy kicsit olcsóbb a gép...

Az imént elmondottakat igazolja, hogy megérkezet az első olyan játék, mely nem arra épül, hogy grafikailag kiaknázza a PS2-őt, hanem, hogy minél ötletesebb legyen. Az ügyességi platformjátékok terén nem gondoltam volna, hogy tudnak még valami újat felmutatni a kiadók, erre tessék, most megjelent a Kuri Kuri Mix, ami teljesen felforgatta az eddig ügyességi játékokról alkotott véleményemet. Egy biztos, a Kuri Kuri Mixnél ötletesebb és érdekesebb platformjátékkal még soha nem találkoztam. Ez a játék valami hihetetlenül ügyesen kivan találva.

DE MIÉRT IS OLYAN EREDETI?

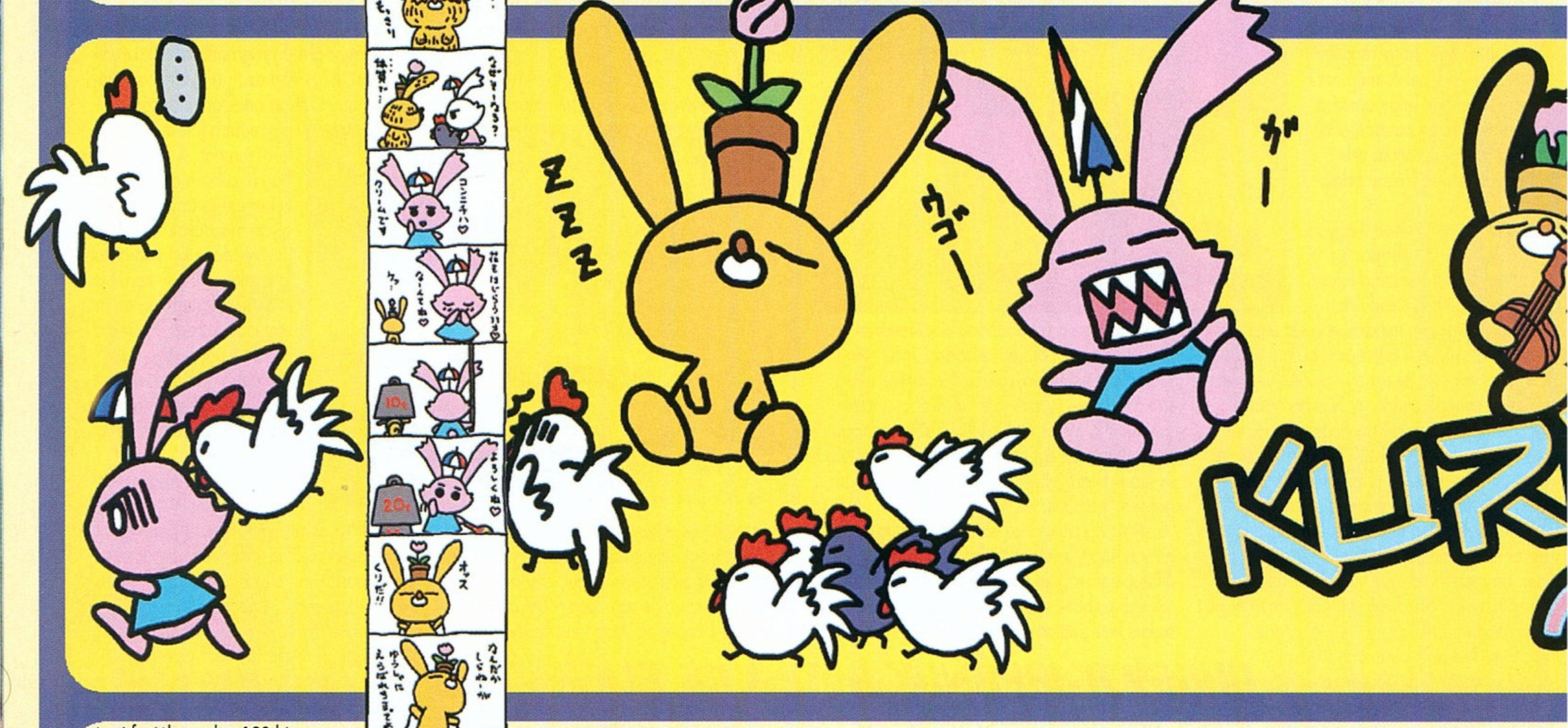
Nos, akkor megpróbálom összefoglalni miért is olyan ötletes a játék. Előre figyelmezetek mindenkit, hogy a Kuri Kuri Mix (gondolom a címből már kitaláltátok), Japánból származik, ezért is lett egy kissé "elvont". Ezért aztán, aki nem rajong az ilyen stílusért könnyen gyerekes idiótaságnak fogja tartani az anyagot. Persze ez nem lehet igaz, de szkeptikusokat nem lehet meggyőzni, sajnos. Rátérve a lényegre, adott két nyúl Chestnut és Cream. Na ők ketten a játék főszereplői. Egy lineáris 3D-s terepen kell mind a kettőjükkel EGYSZERRE haladni. A cél, hogy elérjük a pálya végét. Az egyikükkel a képernyő jobb, míg a másikukkal a képernyő bal oldalán kell haladni. Méghozzá párhuzamosan. Tehát mind a kettőt egyidejűleg kell irányítani. Az irányításról még majd tartok egy kisebb előadást. A játékmenet a következőképen foglalható össze: elindulunk mondjuk Creammel, ám hirtelen egy nagyobb tóhoz érünk, amin sehogy sem lehet átkelni. Ilyenkor váltunk Chestnutra, akinek az oldalán meg kell keresni azt a kapcsolót, amivel Creamnek leereszthetjük a hidat. Aztán fojtathatjuk az utat, de most Creammel kell segíteni Chestnutnak, hogy tovább tudjon menni és ezt kell tenni valamennyi pályán. Akkor győzünk, ha mind a kettőjükkel célba érünk. Legnagyobb ellenfelünk az idő lesz, ha ugyanis letelik, vége mindennek. A játékban minden hibáért idő levonás jár, mondjuk ha vízbe pottyanunk, vagy ha ellenfél ér hozzánk stb. Minden akadályt csak kooperálva a tud megoldani a két nyúl. Jól oda kell tehát figyelni a helyszíneken, minden gombot és kapcsolót megtalálnunk.

JÁTÉKMÓDOK

Ebből két típust találunk. Mindjárt az első a Story Mode, azaz a történetes mód. Erről eszembe jutott, hogy a történetről még nem szóltam: a Rabbit Clan-nál (Nyulak Klánja) már hagyománnyá vált ünnep a Moon Festival (Hold fesztivál) estélyén szörnyű dolog történik. Megbetegszik és eltűnik a Hold! Hold nélkül meg ugye nem lehet Moon Festivalt tartani. Ezen az estén Chestnut és Cream éppen haza felé tartanak, amikor az úton egy küldöttet találnak. Ő egy üzenetet hoz, miszerint a Hold bejelentette, hogy többet nem tér vissza és nem lesz több Moon Festival sem. A két hős úgy dönt a kezébe veszi az események irányítását és megkeresik a Holdat. Rengeteg bátorságra lesz szükségük, hogy megfeleljenek a kalandnak. Ekkor fura dolog történik a küldött varázslatára egyik pillanatról a másikra nem a haza vezető úton találják magukat, hanem egy szigeten. Ezen a szigeten kell átvergődni a játékban, illetve a Story Mode-ot választva. A következő képen épül fel a dolog: A játék 9 világra van osztva, összesen 35 pályával. Mielőtt neki kezdenénk választanunk kell, milyen irányítással akarunk játszani. Itt lehet megadni, hogy egedül vagy ketten akarjuk e nyomni a Story Mode-ot. Mindenképpen azt javaslom, hogy keressetek magatoknak egy társat! Egyedül ugyanis szinte KÉPTELENSÉG játszani. Egyszerűen lehetetlen két dologra egyszerre oda figyelni és irányítani. Maga a játék kézikönyve szerint is a Kuri Kuri Mixet két játékos módra írták. Egyedül nem lehet úgy oda figyelni az akadályokra. Néhány pályát még meg lehet csinálni egyedül is, de hosszabb távon úgy fogtok járni, mint én. Idegrohamot kaptam, mikor már huszadszorra szívatott meg ugyanaz a pálya rész. Sokkal egyszerűbb kezelni az anyagot (meg jóval élvezetesebb is), ha ketten vágtok neki a kalandnak.

Na, ha van kivel játszani választani kell világot (természetesen az elején még csak egyet lehet), de ha átvisszük az elsőt, rögtön több lehetőségünk is lesz. Egy világ általában 4 pályából áll, mindegyik után értékelést kapunk teljesítményünkről, ami annál jobb minél több pontot szereztünk. Az utolsó ötödik pálya egy főellensége. Őket általában kelepcébe vagy csapdák elé kell csalni, itt együtt kel működni a két hősnek. Ahogy említettem a sérülésekért idő le-





NYUSZI ÜL A FŰBEN, DE NEM SZUNDIKÁL, AZ BIZTOS!





vonás jár, de természetesen fel lehet venni plusz időt is. Menteni is lehet természetesen, bármikor csak lépjetek ki a játékból – főellenségek elintézése után menthetünk egyet. A Story Mode-on kívül lehet többjátékos módban is játszani ez a VS. Akár négyen is nyomhatjátok egyszerre, két darab joyjal! Először szereplőt kell választani. Sok-sok titkos karaktert találhatunk, őket akkor lehet behozni, ha összeszedjük a portrékat a Story Mode-ban – lásd két bekezdéssel lejjebb a bonuszoknál. Egy tágasabb pályán kell csillagokat, azaz pontot szerezni. Aki több pontot összegyűjt, az győz. Egymást is lehet szívatni, különféle fegyverekkel melyek pont levonással járnak a pórul járt játékosnak.

IRÁNYÍTÁS

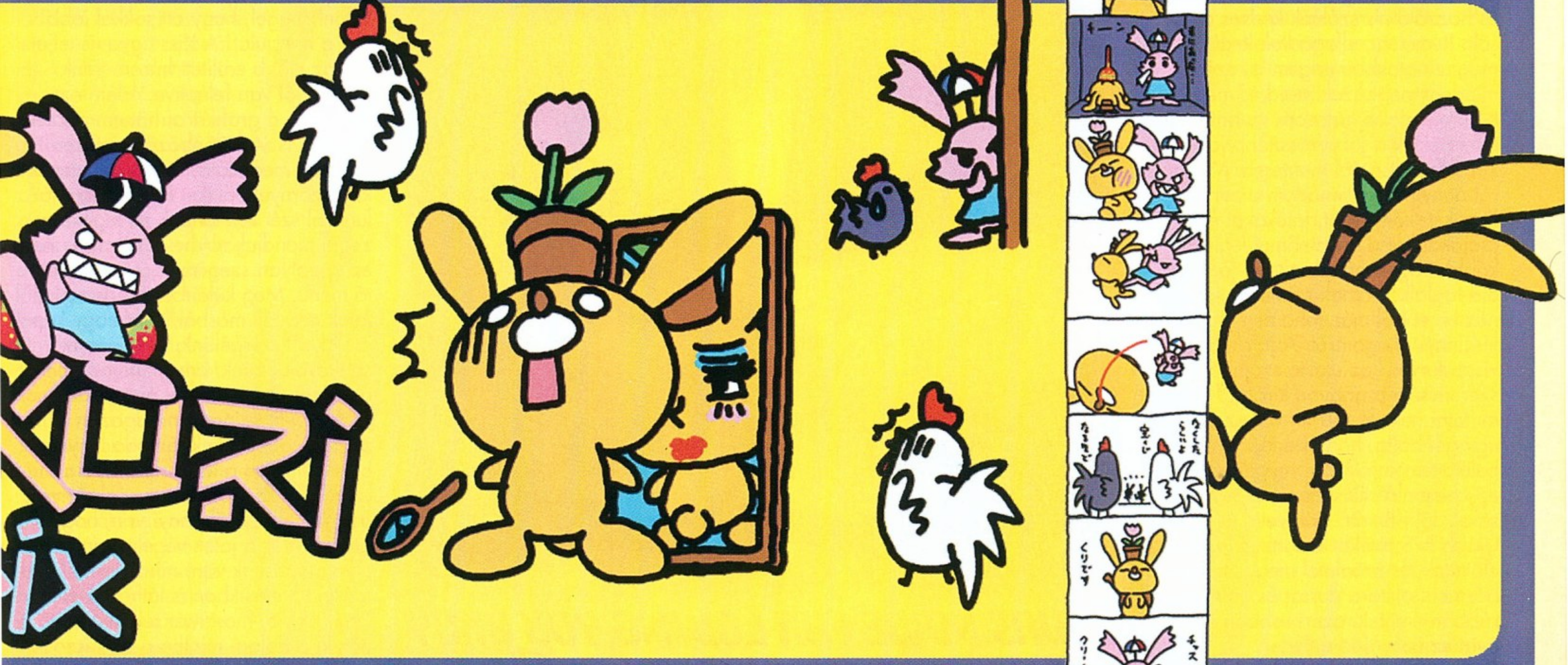
Ennek kapcsán elmondanám, hogy a játékot lehet régi analóg és Dual Shock irányítóval játszani. Viszont olyan joy, amin nincs analóg kar nem használható! A kezelés végül is egyszerű. Ha egyedül játszunk a joy két részre lesz vágva, a jobb oldali analógkarral a jobb oldali, míg a bal oldalival a bal oldalon látható karaktert irányítjuk. Az L1-el R1-el ugorhatunk – értelemszerűen a két különböző oldallal. Nyomjuk le kétszer és duplát ugorhatunk, így lehet a pályákon az ellenfeleket is likvidálni. Maradt még egy nagyon fontos gomb az R2, L2. Ezekkel kapcsolókat és még rengeteg más dolgot lehet elkapni és az irányokkal mozgatni. Ha sokáig tartjuk lenyomva őket futhatunk. Egyébként a képernyő felső részében, mindig ki lesz írva, mikor kell használni. Ezekkel a gombokkal lehet elolvasni a pályákon a csirkéknél a tájékoztatókat.

Egy nagyon fontos szabályt még nem mondtam el: mindig mozogj a játékban!!! Soha ne állj meg hosszabb időre egy helyben, mert a semmiből is megtámadnak szörnyek! Ezért is nehéz egyedül játszani, mert pontosan ugrálni egy nehezebb résznél, közben figyelni, hogy másik karakterünket meg ne támadják, szinte lehetetlen.

FELVEHETŐ BONUSZOK

Az elsőről már tettem is említést, ez az óra alakú ikon az idő. Ebből minden pályán elég sok darab van, próbálj minél többet felvenni belőle, nehogy elfogyjon. Ezen felül a már teljesített pályákra is vissza lehet nézni, és elrejtve extra tárgyakat tudunk begyűjteni. Először is itt vannak a Gifttek, azaz az ajándékok. Ezekből minden világban összesen 2 van, a játékban mindent összevetve 15 darab. Nem egyszerű dolog őket megtalálni, ráadásul, még utána az adott pályát is teljesíteni kell újra. A Gifteken kívül találunk még Portrait. Ezek a képek négy részre vannak vágva és minden pályán egy van belőlük. Ha egy világban összegyűlik a teljes kép, akkor a képen látható karakter választható lesz VS módban. Az említett tárgyak Story Mode-ban jönnek elő, de VS-ben még találunk jó párat. A ládákban kincsek (fegyverek) lapulnak. Találunk még kapukat is ezeknél annyi pontot kapunk, amennyi rájuk van írva. Lesznek kék színű platformok amikkel nagyot ugorhatunk. Az aknákra vigyázzatok, mert nagy pontveszteséget okozhatnak. Összefuthatunk még egy szivárványszínű kerékkel (Wheel of Fortune), amit ha felveszünk beindul egy sorsolás. Többféle dolgot kaphatunk. A Randomnál (piros alapon fehér emberke egy ?-jellel a fején), mindenki a játéktéren kap valamilyen fegyvert. A sárgával (Free for all) az összes többi játékos kidobja a kincsinek felét. A sötét kéknél (Wipe Out), eltűnnek a csillagok a pályáról. A zölddel (Playback) a többiek pontszáma feleződik meg. A világos kékkel (Speed Up), felgyorsulunk néhány másodpercre. A pirossal (Stop), megállíthatjuk a mozgást egy kis időre. Többféle fegyvert is felszerelhetünk: kalapács, ágyú, akna telepítő láda, gránát, booster (ha ezt benyomjuk emberünk addig fog mozogni a pályán amíg meg nem sebez valakit), csillag elszívó, ezek vannak. Összefutunk még állapotunkra ható tárgyakkal is. Például megnőhetünk, kisebbek lehetünk, ismételten ugrálhatunk, megbolondulhat az irányítás vagy betüzesedhetünk. Nem kis pontszám veszteséget okozhatunk vagy szenvedhetünk el eme állapotváltozásokkal.









ÉRTÉKELÉS

A szememben igen jó vélemény alakult ki a Kuri Kuri Mixről. Egy igazán aranyos nagyon ötletes platformjáték. Kihívás is van benne bőven, hisz igencsak nehézre sikerült, ha egyedül játsszuk. Ezért is ajánlott valakivel együtt neki állni a kalandnak. Persze lehet egyedül is próbálkozni, hisz annak is megvan a hangulata. A későbbi pályákon már keményen próbára lesz téve minden ügyességünk és játéktudásunk. Tartalmilag sincs gond a játékkal, hisz minden Giftet és portrét összeszedni még a legtapasztaltabbaknak is sokáig fog tartani. Kicsit csodálkoztam, mikor néhány óra játék után észrevettem, hogy a játék DVD-re készült. Ugyanis semmi nem indokolja ezt! Legalábbis nincsenek óriási hosszúságú filmek vagy ilyesmi. Inkább arról lehet szó, hogy a DVD-t nehezebb hamisítani és másolni.

Nézzük, mit nyújt az anyag vizuálisan. Semmi kiemelkedő, szépek és roppant színesek (már-már csicsásak) a helyszínek. Nem ez a játék mutatja meg mire képes igazán a PS2, de őszintén szólva ennél az anyagnál nem is a grafika a lényeg. Minden rendben a külalakkal egy "jó" szintet megérdemel az értékelőben. A zenék meg hangok az ilyen Japánból származó játékoktól elvárhatóan kissé infantilisre sikerültek, de ezt gondolom nem veszi senki zokon. Egy réteg fülsértőnek fogja találni, mások meg imádni fogják. De ez már csak így megy. Igazából ezért a játékért senki nem fog PS2-őt venni, de a leendő géptulajdonosok azért jegyezzék meg a stuff címét mert később ha lesz gépük érdemes ezt az ötletes és egyedi platformjátékot beszerezni. Ha meg szereted a stílust biztosan kedvelni fogod!

Veres Miki

KURI KURI MIX

EMPIRE/FROM SOFTWARE

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-4 JÁTÉKOS, MULTI TAP 2
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (202KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

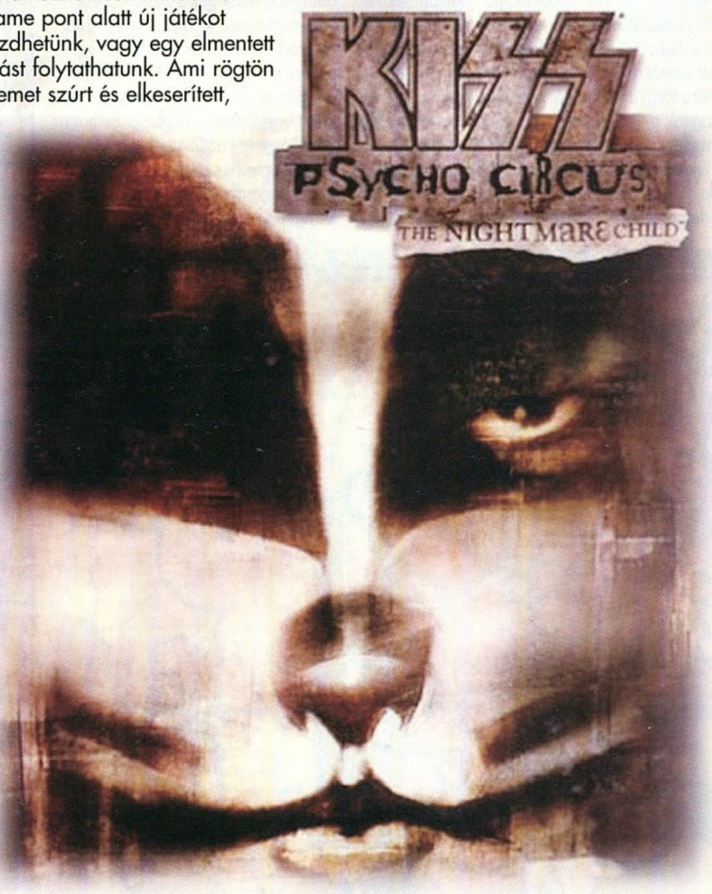
✓ ÖTLETES ÉS NAGYON EGYEDI, TÖBBJÁTÉKOS MÓDBAN BULI JÁTSZANI

× EGYEDÜL VISZONT POKOLIAN NEHÉZ

8 pont

I WAS MADE FOR LOVING YOU BABY

Múlt hónapban, hazafelé a szerkesztőségből olyan érzés kerített hatalmába, amit már régen éreztem. Nem tudtam, hogy sírjak, vagy nevessek és az emberek is csak azt látták, hogy fülig ér a szám és villog a szemem, miközben egy magazint tartok a kezemben. Valószínűleg elmebetegnek néztek, pedig jó okom volt abnormális viselkedésemre, mégpedig az a tény, hogy az első olyan Konzolt olvastam, amiben benne vagyok. Ez már épp elegendő magyarázattal szolgálna, ám hibbantságomnak még egy okozata volt: az Aktuális. Martin bácsi... Ezennel megköszönöm dicsérő és bíztató szavaidat, melyektől még most is könny csordul a szememből... Mielőtt azonban túlságosan elérzékenyülnék, megragadnám az alkalmat, és hozzátok is szólnék kedves olvasók. Remélem, elfogadtok kedvenc magazinotokban engem is, ezért mindent megteszek majd és megpróbálom legjobb tudásom szerint bemutatni nektek a jobb-rosszabb játékokat, elfogultságtól mentesen. Magamról annyit, hogy imádom a zenéket, filmeket, könyveket, játékokat és a csajokat (de a barátnőmet leginkább), vagyis mindent, ami jó. Régóta foglalkoztatnak a játékok, és úgy néz ki, ebből már soha nem növök ki. Ennyit magamról. A játékokra visszatérve... az utolsó számban volt szerencsém a nagyon király UT-t bemutatni nektek. Martin valószínűleg úgy gondolta, hogy ha már ennyire belejöttem a játékba, megajándékoz egy hasonló stílusú szoftver tesztelésével. Jól döntött. Hölgyeim és uraim! Újabb FPS játékot szedhetek ízekre előttetek, és örömmel meg is teszem, bár nem akkora durranás, mint a korábban említett, azért robban néhány ez is.







KISS FOREVER

Gondolom, nem kell bemutatnom senkinek a világ egyik legrégebbi és legismertebb rock-zenekarát. Rajongók milliói várják albumaik megjelenését és a velük kapcsolatos tárgyakért súlyos összegeket képesek kifizetni. Valószínűleg sokuk felkapta a fejét, amikor az első hírek felröppentek egy belső nézetes Kiss játék fejlesztéséről. Én nem vagyok a zenekar rajongója és nem is figyeltem annyira a megjelenés közeledtét, azonban mikor megkaptam a tesztverziót, kíváncsi lettem az eredményre. Jó pár napot átjátszottam vele és bár nem szórakoztam rosszul ez idő alatt, nem is hagyott bennem mély nyomot a stuff. Ennek persze okai vannak, melyeket meg is osztok veletek.

A játék kezdetekor egy nagyon szegényes főmenü köszönt minket. Van itt Game, Setup, Credits. A Setupban vannak a beállítások, bár ezek sem vonatkoznak sok mindenre. A Game pont alatt új játékot kezdhetünk, vagy egy elmentett állást folytathatunk. Ami rögtön szemet szúrt és elkeserített, hogy nincsen multiplayer, se pedig Internetes mód. Mi ez?? Gondoltam nagyon filozofikusan magamban, miközben értelmes arcot vágtam és próbáltam intelligenciát erőltetni nem túl megnyerő képemre. Na mindegy, mondtam, biztos kárpótol majd a játék csodálatos grafikája és fenomenális hangulata. Ezek után, mielőtt tettemet meg gondolhattam volna, lenyomtam a Startot az akció megkezdéséhez. Természetesen az irányításnak meghagytam a megszokott Quake gombkiosztást, ami a következő: A – hátra, Y – előre haladás. X és B az oldalazás, L – ugrás, R – akció gomb. Az analóg karral nézelődhetünk, a D-pad fel irányával leguggolhatunk, a le nyíllal ajtókat nyithatunk, míg a balra-jobbra iránnyal a fegyvereink közt válogathatunk. Nos, ennyit az irányításról.

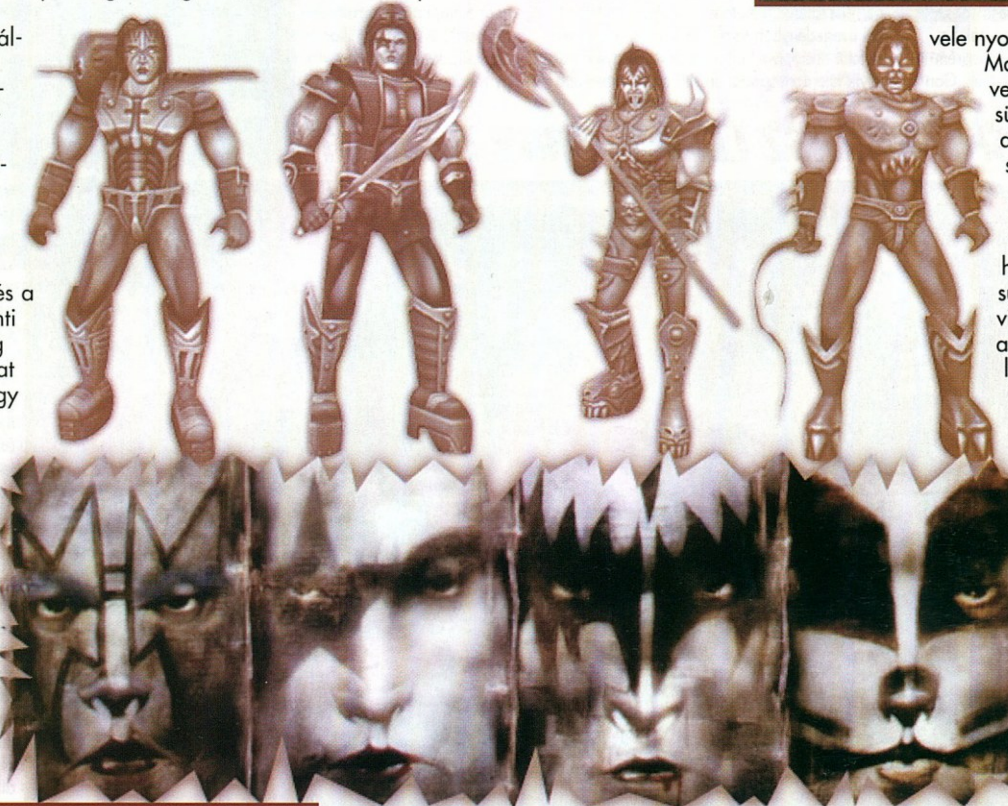
Mint már említettem, neki kezdtem a játéknak. Töltögetés után tudatták velem, miért is vagyok ott, ahol és mit kell tennem. őőőőőőő. A sztori kábé annyira izgalmas, mint az előző mondatom...semennyire. Jön a gonosz, mindenkit legyilkol, veszélyben a világ, stb. Persze nem véletlenül kezembe az irányítót, én vagyok az egyetlen, aki megállíthatja a megállíthatatlant (minő meglepő fordulat... vajon mennyit gondolkoztak ezen a készítők???). Érdekességként elemekre lebontva van a játék, azonban nyomott, hősi hangulatomon ez sem emelt egy picit sem, de azért útnak indultam az ismeretlen felé. Az unalmas bevezető után az első pályán találtam magam, itt pedig megállapíthattam, hogy a grafika nem túl szép, de nem is nagyon kellemes... nos, vicceldés nélkül, egészen tűrhetően néz ki a progi. Ugyan voltak pályák, ahol rosszul lettem a színektől és a megjelenítéstől, de ez inkább annak a következménye, hogy maga a helyszín is egy sötét, unalmas, frusztráló barlang, csatorna, vagy utca volt, ami automatikusan vonta maga után ezeket az elkerülhetetlen következményeket. Igazából a baj csak ott van ezzel, hogy ezt már a Doom-nál, a Quake-nél és az Unreal-nél is eljátszották már, annyi különbséggel, hogy ott sokkal jobb volt a hangulat. A Kiss ugyanis teljesen az előbb említett három játék alapjaiból van felépítve, értem ezt nem csak a grafikára, hanem a játékmenetre is. A különböző szinteken, az ajtók megtalálása után özönlenek ki a szörnyek, akiket fegyverarzenálunkkal szét kell lőnünk. A fegyverarzenál mondjuk enyhe túlzás volt, mert ez éppolyan szegényes, mint az indító menü. Meg különben is, az egész játék nem áll másból, mint hogy kapcsolókat keresgélünk, és folyamatosan lövöldözünk, amivel nem is lenne akkora baj, ha valami újat is tudna mutatni, de sajnos nincs igazán egyénisége. A ránk támadó lényekben van talán a legtöbb fantázia, hiszen a többségük nem a szokványos, azonban ezekből annyi van, hogy amikor már a játék vége tartunk, olyan érzésünk van, mintha már legalább tíz másikban is láthattuk volna őket. Na jó, most már teljesen úgy néz ki a dolog, mintha a Kiss iszonyatosan gyenge lenne, de ez nem így van, csak én vagyok a szokásosnál szigorúbb. Végigjátszottam, és tulajdonképpen nagyon jól szórakoztam. Akik szeretik a stílust, szeretni fogják a progit, akik meg nem ismerik az elődöket, azok még jobban. Az utóbbiak segítségére leírom a kezdést, hogy beleszokjanak, és ne legyenek rögtön a mélyvízbe dobva.

EGY HÁBORÚ KEZDETE

Egy szórakozóhelyen találjuk magunkat, ahol indulunk is rögtön fel a lépcsőn, és vegyük fel az ott található kardot, innentől ezt az R-rel



használatba is vehetjük. Menjünk vissza a földszintre és a pult mögé beugorva húzzuk le a kart, amitől ki fog nyílni egy ajtó. A beözönlő szörnyek lekaszabolása után haladjunk is át rajta, majd a folyosó végén sétáljunk fel. Haladjunk egészen odáig, ahol kinyílik magától az ajtó, és bent egy teleport van. Nyírjuk ki a lényeket, majd szereljük szét a port készüléket is, ugyanis ezen keresztül jönnek világunkba az ellenek. Ha megtettük, vegyük fel a sorozatlövőt, és menjünk tovább a helységben, a következő portálig, amit persze szintén tegyünk tönkre. Az itt található ajtót nyissuk ki, majd kapjuk fel az életerőket, a töltényt és lejjebb a kulcsot is. Szaladjunk fel újra az emeletre, és a zárt ajtónál lőjük szét a falon lévő kapcsolótáblát. Most már bemehetünk. Vegyük fel a töltényeket, és a kulccsal nyissuk ki a lenti zárt kaput, utána pedig zúzzunk ki az Exit felirat alatt a szabadba. Ahogy a következő pályán találjuk magunkat, rögtön meg is küzdhetünk egy új ellenséggel, ez egy tűzgolyót köpködő kutya. Ha megöltük a ránk támadó dögöket, menjünk a kijárattól jobbra található szűk sikátoron át, egészen a tér végéig, ahol menjünk le a lépcső végében lévő zsákutcába, itt öljük le a szörnyek





hadát, szerezzük meg a kellemes kinézetű fegyvert. Induljunk vissza a térre, ahol a lépcső tetején hívogatón vár ránk egy ajtó... Menjünk be rajta. A folyosón áthaladva eresszünk golyót a kutyákba, és az őket termelő gépezetbe, azután ugorjunk le jobbra, a templom elé. A kis hasadékban nyomjuk át a kart, ezzel szabadon engedjük a két templomba zárt Blademastert. Nem túl kemények a srácok, oldalazgatással és folyamatos tüzeléssel szanaszét apríthatjuk őket, külön segítség, ha pár robbanó hordót egyben hagytunk idáig, és azokat felrobbantjuk mellettük. Amennyiben megöltük őket, miénk a csizma, amivel nagyobbakat tudunk ugrani. Frissen megszerzett tudásunkkal kapjuk fel a mindenfelé elszórt töltényeket, utána pedig induljunk meg visszafelé, egészen a térig, ahol a sikátor előtti kis kunyhóból felvehetjük a kulcsot. Az előző pálya kijáratától balra találhatunk egy utat, ezen induljunk is el. A szörnykeltetőt szanaszét lőve eljutunk egy kapuig, amit nyissunk ki, ekkor láthatunk egy kellemes kis átvezetőt a pálya főellenségéről. Ne ijedjünk meg tőle, inkább tovább lépdelve szabdaljuk fel a kutyákat (a medencében töltény található), nyomjuk le a kart, és menjünk be a bohóchoz. Őt is folyamatos oldalazás közben pusztíthatjuk ki. A vízben ismét találhatunk töltényt, felvételük után fussunk át a csúnya bohóc folyósólyán. A lejtőn túlhaladva fekete tükörhöz jutunk, ez egy térkapu, vége a pályának. Ugye, hogy nem volt olyan nehéz?? Ilyesmi feladatok várnak később is, nem lehet elakadni a lineáris útvonalak miatt. Amennyiben mégis megrekedsz valahol, nézz át jól mindent, valahol biztos ott lapul a falon egy kapcsoló. Gondoskodj mindig lőszerről és életerőről, a főellenségeknél pedig taktikázz. Ennyi a sikerhez vezető út.



JÓ JÁTÉK EZ A KISS



Tudom, az elején kicsit negatívan írtam a KPS-ről, de ez nem azért van, mert tényleg olyan rossz, hanem azért, mert még él bennem a jobb Fps-ek emléke (na meg a tegnapi buli, és a mai másnaposságom élménye), ezen kívül már nagyon várom az olyan játékok megjelenését, mint a Half Life, Soldiers of Fortune, vagy az Outrigger. A Psycho Circussal semmi komoly probléma nincs, hiszen a grafika nagyon szép (kicsit az Unreal Tournament-re emlékeztet), a hangulat megfelelő és még az irányítás sem lett el rontva. A helyszínek jó sötétek lettek, amolyan horror hangulattal. Igényes program lett a Take2 alkotása, egyetlen hibája tényleg az, hogy nincs olyan sok egyénisége, mint elődeinek, és nincsenek olyan meglepő részek benne, amik mondjuk a Half Life-ot feldobják. Nagy hiányosság még a multiplayer mód hanyagolása, elvégre ha már a neten nem lehet vele nyomulni, legalább Death Match-ben zúzhatnánk a haverjainkat, vagy egy ismerősünkkel cooperative módban alázhatnánk a gépet. Hiába szidja szinte mindenki a PS Armorines programját, az volt az egyetlen konzolos Fps, amiben ketten játszhattunk a gép ellen, ráadásul Starship Troopers szerű világban. Az én szememben az előbb említett nagyon súlyos hiba, hiszen még mindig játszom Dave haverommal hatalmas Unreal csatákat a neten, és néha iszonyatos Capture harcokat rendezünk. A múltkor is sikerült két olyan csapatot alkotni, hogy alig bírtunk egymással, kb. másfél óráig tartott, amíg az állás 2:1 lett. Azért az nem semmi... Erről jut eszembe, hogy UT-vel és nettel rendelkező egyének jelentkezhetnének nálam, így később lehetne bajnokságokat rendezni. Ez csak egy hirtelen gondolat, de akár lehetne is valami belőle, úgyhogy fiúk, és lányok jelentkezzetek!!! Nőneműek előnyben (amúgy is kíváncsi lennék, hány csajszi nyomul konzollal piciny kis országunkban)! Ja, hogy te pont az vagy?? Ráadásul vörös?? "Mellesleg" jók a paramétereid??? Uhhh... nem nyomunk egy Capture menetet baby???

Böjtös Gábor

KISS PSYCHO CIRCUS

TAKE 2

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS

VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ HANGULATOS, SZÉP

× EGYSZER VISZED VÉGIG

9 pont

HALOTT HŐSNŐ AKARSZ LENNI, VAGY TÚLÉLŐ?

Ismerőseim tisztában vannak vele, mennyire rajongok a horror filmekért. Olyan filmeken nőttem fel, mint a Démonok mindkét része, vagy az Élőholtak visszatérése, stb. Balázs barátommal jó pár évig gyűjtöttük a nagyon ritka videókat, amiket nem volt könnyű beszerezni. Horror imádatom azonban nem merül ki a film műfaján belül, hiszen amióta az eszemet tudom, a játékok közt is a keményebb stílus a fő kedvencem. Biztos vannak olyanok, akiknek mond az a pár név valamit, hogy Castlevania, Splatterhouse, vagy a később sztárrá vált R. Evil, Silent Hill. Ezen beteges ízlésemnél fogva nagyon beindultam az Interneten már jó ideje látható pletykák miatt, amik az Illbleed-ről szóltak. A reklámok úgy harangozták be, mint az eddig készült legjobb, legrémisztőbb, leggusztustalanabb játék. Gondoltam, ígéretekkel már Dunát lehetne rekeszteni, majd hiszem, ha látom. Amikor pedig kezembe került a progi, nagyon boldog lettem. Boldogságom később időnként hisztériává, illetve rettegéssé vált...





BOMBA JÓ TÖRTÉNET...

...amivel kezdődik az Illbleed. Létezik egy horror "vidám"-parkszerű hely, ahol ha végigmész, hatalmas összegeket kaphatsz, azonban ez még idáig senkinek sem sikerült. Főszereplőnk (egy fiatal hölgy) nem óhajtja kipróbálni a látványosság attrakcióit, mert mint az elbeszéléséből kiderül, apja ijesztgette őt eleget gyermek korában, nem vágyik most már hasonló élményekre. A sors (és a készítő) azonban másképp akarja, mert időközben hősünk legjobb barátai eltűnnek a rémisztgető komplexum belsejében. Emberünknek nem tehet mást, mint hogy keresésükre indul. Idáig a dolog még nem is lenne akkora durranás. Ami kiemeli a többi, hasonló játék közül, az a megvalósítás. Különböző érzékszerveidre hagyatkozva kell csapdák ezrein átkelned, közben hatástalanítva azokat. Nos, nézzük, hogy is működik ez a valóságban. Új játék indításával egy parkban találod magadat. Ha jobbra mész, a következő épületekbe botlasz: Bloody Mary's drug store, Dummy man's photo store, valamint a Visitor bank. A legelsőben egészségügyi cuccokat vásárolhatsz, a másodikban menthetsz a pályák után, az utolsó épületben pedig a benn található játékosokat (ezek a barátaid) nézheted meg. A főtértől balra egy kórház vár, itt műtéteket végezhetsz el magadon, illetve újraéleszthetsz valakit, ha van elég pénzed. Ezekről később még szót ejtek. A korházon tovább haladva egy gyakorlótéren találod magad, ennek használatát nem is ecsetelném, mindenki próbálja ki maga. A legfontosabb, a térrel szemközti bejárat, ez vezet a mozi zónába. Az itt fellelhető filmszínházak rejtik magukban a különböző pályákat. Először csak egy van nyitva, ha végeztél, megnyitják a másodikat is, és így tovább. Minden egyes mozi előtt nagy plakát hirdeti, a bent vetített film (pálya), címét. Nagyon jól néznek ki a plakátok, tisztára, mint a nyolcvanas évek nagy B kategóriásai. Amennyiben bemész egy ilyen előadásra, elmesélik a sztori kezdetét, azután jöhet az akció. Szerintem elég ötletes megoldás. Visszatérve a műtőre... A pályákon lehet találni üvegedényben tárolt testrészeket (úgy, mint artificial brain, bio body), ezek mindegyike valamelyik tulajdonságodat erősíti, a szervezetedbe ültetve. Erre a kis segítségre szükséged is lesz, mert a pályák egyre nehezebbek, és még ezekkel a protézisekkel is meg fognak izzasztani rendesen.



KEZELÉS

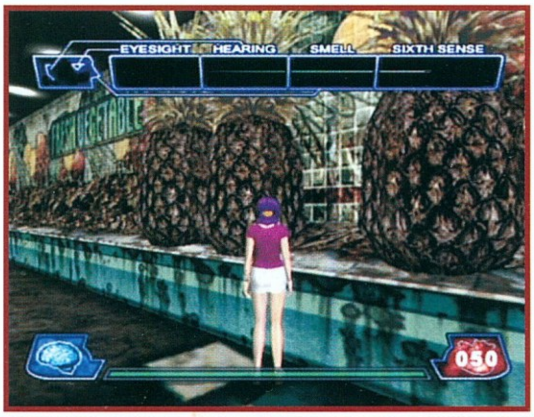
Ha egy pályára kerülsz, a következőket láthatod a képernyőn: a tetején az érzékszerveid reakcióit találod. Balról-jobbra a következők: látás, hallás, szaglás, és hatodik érzék. Amennyiben valami nem stimmel a környezetedben, ezek a kijelzők teljesen megbolondulnak, ilyenkor óvatosan nézz körül, mert vagy egy csapda, vagy valami használati tárgy van a közeledben. A bal alsó sarokban az adrenalin szintedet tekintheted meg, a jobbon pedig szíved állapotát. Előbbiről még beszélek, utóbbi a csapdák működésbe lépésénél egyre csak rosszabbodik, a kritikus pont átlépése után pedig bekövetkezik a halál. Középen az életerő csík foglal helyet (ezt gondolom, nem kell magyaráznom), felette, ha megsebeztek, egy másik csík is megjelenik, ez azt mutatja, mennyire vérzel, és gyengülsz. Ha teljesen felmegy, ebbe is belehalsz. Jó. Analóg karral irányítasz, X- ugrás, Y- térkép, a D- pad le, fel nyila a kameranézetek változtatására szolgál. A jobb ravasz lenyomásával belső nézetbe váltasz, ha pedig megszerezted a horror monitort, ezzel kereshetsz csapdákat. A horror monitor egy szemüveg, ami segít észrevenni minden rejtett dolgot. Pályánként egy található belőle, de azt végig viheted magaddal, használatát csak az adrenalin szinted befolyásolja (mondtam, hogy visszatérek rá, nem?). Mindig, amikor egy csapdát keresel, fogyasztasz az adrenalinodból, viszont ha meg is találtad, visszakapod a felhasznált mennyiséget. Az Y megnyomása után a térképre kerülsz, itt jól látható, sárga nyíllal vagy jelölve, a kijárat pedig kékkel. Item sensorral a kezdetben még a felvehető tárgyak helyét is meglesheted. A menübe a Start gombbal léphetsz, itt ugyancsak megnézheted a térképet, átnézheted karaktereid állapotát, vagy a tárgy listádban felhasználhatod a gyógyszereidet (recovery), elolvashatod a papírjaidat (documents), ezen kívül itt helyezkednek el a tovább jutáshoz szükséges tárgyak (the others) is. Valószínűleg észrevetted a menüben látható táblázatot, ez azért van ott, mert nem elég csak úgy egyszerűen végig vinni a játékot. De nem ám... A pályák kezdetekor kiírják az időlimitet, hogy hány csapdát kell leleplezned, és hogy egészségi állapotod milyen legyen. Ha valamikor belépsz ide, nyomon követheted eddigi teljesítményedet, eltelt idődet, állapotodat. Azért nem kell félni, ha valamiben nem sikerült a kívánt eredményt elérni, nem halsz rögtön meg, illetve nem veszíted el az összes pénzed. Arányosan a hibáiddal, kevesebb pénzt kapsz, ez így szerintem elég korrekt, lehetne rosszabb is a helyzet.

A játék során találkozol ellenséggel is, akivel meg kell küzdened, ilyenkor megváltozik a gomb kiosztás is. Egy képzeletbeli, elkerített területre kerülsz, aminek a közepén, egy nagy H van. Ez a küzdőtér. A villogó helyen kívülre nem kerülhetsz mindaddig, míg egyikőtök meg nem halt. A gombok a következők lesznek...

Az X továbbra is ugrás, az A egy védekező mozgás, amivel az ütéseket kerülheted ki, az Y az ütés. Ha van nálad valami fegyver, automatikusan azt használod, nem kell kiválasztani. A H betűre állva még a B-t is igénybe vehetjük, olyankor egy helikopter ereszkedik le értünk, és kimenekít minket a bajból. Erre a mozgásra többször lesz szükségünk, mint hinnénk. Sokszor a főellenségeknél is be kell vetnünk ezt a mozdulatot, de még az alap szörnyeknél is jól jöhet, ha kevés az életerőnk, vagy más fontos problémánk van.

TIPPEK, ÉS TANÁCSOK

Bár odébb lapozva megtalálhatjátok a játék végigjátszását, van egy-két fontos lépés, amit ott nem írtam le bizonyos okok miatt. A gép véletlen szerűen generálja sokszor a csapdák helyét, ezért soha ne legyél teljesen biztos abban, hogy a következő sarkon biztonságban leszel, ez leginkább (az apám meg még Inkább!! Ehe-ehe!) a folyosó-



kon jellemző, ott uralkodik a legnagyobb káosz. Ha bármelyik tulajdonságod közeledik a veszélyesen rossz állapot felé, töltsd fel magad, ne kockáztass, könnyen meg lehet halni, ráadásul rontja esélyeidet a tény, hogy harc közben nem lehet gyógyítani. Amennyiben van valami használható a közeledben, veszettül jelezni fognak az érzékszerveid, bízz bennük, kutass át inkább minden millimétert, mint hogy ott hagyj valami fontos cuccot (ez azoknak szól, akik az arrébb nyújtott segítségem nélkül akarják végigvinni a progit). A főellen-



ségekkel szemben keress valamilyen jó taktikát, bármennyire legyőzhetetlennek tűnik egy-kettő, ők sem halhatatlanok. Minden egyes gyógyszert, használati tárgyat nem írok le (valószínűleg tudni fogjátok, mire való egy baseballütő, vagy egy tál kínai kaja), azért párat bemutatok. A horror monitor a legfontosabb, erről már beszéltem. Nagyon jó használatot tesz a speed ladder is. Ha ezt megszerezted, sokkal gyorsabban fogják leereszteni neked a létrát a helikopterről. Pályánként egyszer összefuthatsz egy amazon nevű löttyel. Ez egy szuperfolyadék, ami mindenedet feltölti teljesen, tényleg akkor használd el, amikor már muszáj (én általában a főellenségek utánra tartogattam, hogy minden értékem a megfelelő legyen). Az item sensorral, mint már említettem volt, megtalálhatod az összes dugi felszerelést, nagyon hasznos, nem bonyolult a kezelése. A legfőbb tanács pedig az, hogy mindenkép tegyél ki magad mellé pár adag nyugtatót, és altatót, mert iszonyatosan nehéz a játék (bár lehet, hogy csak azért volt nekem az, mert a japán verziót nyomtam az elején), sokszor fel fog dühíteni, ezen kívül nagyon rémisztő is, gyengébb idegrendszerűek ne is nagyon próbálkozzanak vele (gyerekektől pedig szigorúan eltiltanám), mert aztán nem fognak aludni az éjszaka.

ÉRTÉK-ELEK

Miután kiröhögtétek magatokat a feljebb látható frappáns címen, olvassatok bátran tovább, mivel most fogom nektek ajánlgatni a programot. A grafika gyönyörű... Néhány pályán teljesen kiakadtam, olyan helyszíneken jártam. Ami nem tetszik, az-az, hogy a szereplők szája nem mozog beszéd közben. Erre oda lehetne figyelni, hiszen 2001-et írunk, és egy igen nagy teljesítményű géppel játszunk, ezért el is várjuk az ilyen apróságok tökéletesítését. Talán némelyik csapda nem túl jól kidolgozott, ez azonban nem annyira zavaró. Némely főellenség csodaszép (az orjás féreg teljesen lenyűgözött). A hangok elég jók, bár a dumák elcsépeltek, erőltetettek, azonban ezt már megszokhattuk az ilyen típusú programoknál. A zenék nagyon súlyosak, sokszor komolyan kirázott a hideg tőlük, ahogy keveredtek a beszűrődő morgásokkal, sikolyokkal. A játszhatósággal van némi bibi, ez leginkább a harcrendszernél tűnik elő, mivel az nem elég kiforrott, ezen kívül az irányítást is jobbá kellett volna tenni ahhoz, hogy élvezettel kapjuk fel kedvenc baltánkat. A szavatosság jó a stílus határaihoz mérten, bár azért nem egy Resident kettőről beszélünk. Ami viszont eladja a játékot, az a hangulat. Én teljesen kikészültem. Az elején még barátságtalanul figyeltem az újításokat, aztán belemerültem a játékba, és nem volt megállás... Magával ragadott a hangulata. Ami nagyon tetszett, hogy hihetetlenül véres az Illbleed, és sokszor már szinte gusztustalan. Ami nem annyira jött be, azaz, hogy időnként nagyon-nagyon idegesítő, és nehéz. Komolyan gondolkoztam rajta, hogy bevonulok pár hétre egy szanatóriumba, lelki traumáimon egyedül a Ghymes hihetetlen koncertje, és a barátnőm kedveskedései segítettek. Terveztem egy utat a Crazy Games embereihez, némi gyilkolással fűszerezve (persze előtte megkínoztam volna őket... ha-ha-ha!), de idővel letettem róla, átgondolva helyzetemet, hiszen nem vagyok én egy Asszamita, úgyhogy inkább a sorsra hagytam a fejlesztők megbüntetését. Na jó, annyira nem kell büntetni őket, hiszen egy nagyon-nagyon jó játékot alkottak. Az Illbleed bekerült legnagyobb kedvenceim közé, teljesen új hozzáállása, véres megvalósítása, és félelmetes hangulata miatt.







ILLBLEED VÉGIGJÁTSZÁS

Mielőtt nekiállnék a leírásnak, van egy-két fontos dolog... Az első, ami kissé meg is nehezítette a dolgomat, hogy a gép véletlenszerűen generálja a csapdákat. Ezért szenvedtem is rendesen. A problémára nem találtam megoldást, úgyhogy én csak egy alternatív útvonalat mutatok meg nektek, ebben azonban lehetnek eltérések. A kaják és más főbb cuccok (amik mondjuk a végigjátszáshoz kellenek) általában ugyanott vannak, csak a csapdák helye szokott változni, de legtöbbször az is egyezik az általam leírtakkal. A másik, hogy amikor elkezdtem a tesztet, még japán verziós volt a CD-m, a végét viszont már angol verzióval fejeztem be. Remélhetőleg nincsenek eltérések, de soha nem lehet tudni... Na, nem is fontoskodom többet, belevágok, de előtte még szeretném megköszönni barátnőmnek, Matinéknak, és Beának az önzetlen segítséget, mely nélkül nem biztos, hogy sikerült volna a leírás. Nos, ennyi volt... kezdjük!!

THE HOMERUN OF DEATH

A moziba bejutva az első helyszínen találjuk magunkat. Körülöttünk kőkerítés, előttünk egy kisebb kapu. Középen haladjunk át, és csodáljuk meg a franciák egyik legnagyobb találmányát, a guillotine-t (ha balról közelítjük meg, még a deszkák is nekünk csapódnak, jobb oldalt pedig le fog omlani a fal)! Jó kis kezdés, mi? Menjünk fel a lépcsőn, és jobb oldalt sétáljunk le a fához, itt találhatunk egy Horror Monitor nevű cuccot, amivel innentől a csapdákat tudjuk nézni. A lépcsőtől balra láthatsz hat darab kicsi medencét, számozd meg magadban úgy, hogy fentről kezded jobbra haladva, majd az alsó sort, megint csak balról jobbra. Ha jól csináltad, a hatos szélén találsz egy Hassy-t, az ötös, vagy a kettes (változó) pedig egy csapdát rejt. A három sírból a középsőnél egy fej támad meg, a bal szélső pedig gézt rejt magában (ganze wrap). Amennyiben megtekinted a kutat, még egy deep breath gazdája is lehetsz, utána pedig kapd fel az elkerített helyről az üvegcsét. Más nincs, mehetsz a verandára, csak arra figyelj, hogy a bejárati ajtótól balra, az ablakon vér ömlik ki, a bejáratnál pedig szétnyílik a padló. Most, hogy bejutottál a csarnokba, menj egyenesen, és nézd meg a nagy képet monitoroddal, innen egy lángszórós zombi fog rád támadni. Haladj tőle az asztalokig, az egyik tetején egy flakon van, ez fel fog robbanni, a másikon kaja figyel. A recepciós pult telefonja megszólal, ha elmész mellette, itt van egy-két újságpapír is. A pult mögött pedig csapda, és kötszer vár. Elhagyhatjuk a csarnokot, a folyosókon valószínűleg több csapda is lesz, ha pedig a végére érsz, részed lehet életed első Illbleedes harcában, gyűrd le ellenfeled, vedd fel a sarokból a kaiseki-t, utána menj be az ajtón. A szekrényekben csapda, a sarokban bandage, és calculator van. A mosdóban figyeld a nagy ablakot, a riasztót, és balról a második csapot, a szélsőből vedd ki a hassy-t. Irány a zuhanyzó. Jobb oldalt egy zombi fekszik, fel fog kelni. Szemben az egyik zuhanyból vér fog folyni, a nagy ablakból pedig egy kéz nyúlik be. Miután kimentél, pihenhetsz egy kicsit, itt nyugi van. Középen a fánál vár az iron heart, a kút mellett egy baseballütőt kaparinthatsz meg, ekkor megtekinthetsz egy rövid bejátszást. Végignézted? Mehetsz az ajtón túli mentőhelyre, de ne hagyd ott a mellette található erősítőket sem. Ismét egy folyosóra jutsz ki, gyors leszek. Jobb oldali első ajtó (a próbababa rád támad), és harmadik (ampulla), kanyar után bal első relaxációs CD, jobb második két támadó baba, jobb utolsó – injection. Nnnna. Bejutottál a konyhába. A padlón egy kis vértócsa támad rád, az ablaknál újabb meglepetés vár. A sütőben lévő csirke sorsát átgondolva meg akar enni, ne hagyd! Szedd fel az asztalról, és a szekrényből az ennivalót, vigyázz a szellőzőből kiömlő gázzal, majd angolosan távozz az ajtón (fölötte leplezd le a guillotine-t). Az étteremben csak a ventilátor, és az ablak jelent rád veszélyt, viszont itt található a később nagyon fontos testimonial (oklevél a falon), ezen kívül még egy hassy is van az asztalon, és egy újság papír a kijáratnál. Az átjáró bal első ajtajában vedd fel az üvegcsét, azután menj a végében lévő szobába. Figyelj az asztalon található üvegekre, és az ágy fölötti feliratra. Sétálj a fürdőszobába, itt egy gauze wrap, meg a caution bomb (a mellékhelységben pedig egy zombi). Menj vissza az ágyakhoz, a bal oldaliról vidd magaddal az injectiont. Megint egy folyosón találod magad, leplezd le a középen fekvő hullát, különben ijesztő élményben lesz részed. Jobb első ajtó – deep breath, átjáró végén, a beugróban hassy. Egy nagyszobába kerültél, rögtön balra szedd fel a naplót, az asztalról a nyugtatót. Az ablakból a zombi fog megijeszteni, ha hagyod, a sarokban pedig ragtapasz és artificial plas-

ma van. Szaladj át a hálóba, majd szerezd meg a következő cuccokat: ágyon napló, hűtőben hassy, szekrényen trófea. Amennyiben megvannak, menj le a lépcsőn, miután leverted a két dummyt. Az alagsorban találsz a dobozok mögött kötszert, majd a feljáróból újabb nagyszobába jutsz. Vedd fel a földről az újságot, az ágyról és a fürdőből pedig a két hassyt (a rád támadó szörnyet természetesen gyalázd le). Tv közelbe ne kerülj, mert az is csapdát rejthet. Két szoba következik ezután, kutasd át őket, de figyelj a tükrökre, és a tv támadásokra. A második szobában megtámad egy csavarkulcsos teszt baba, ez nagyon kemény menet lesz, töltsd fel magad előtte. Megölése után még vedd fel a kádban található artificial braint. A főellenség előtti utolsó átjáróban vagy... a kis zsákutcából szerezd be a bio body-t, utána nyomulj előre (itt még egy csavarkulcsos dummy fog neked ugrani). Eljutottál a műtőhöz, itt gyógyíthatsz magadon, és menthetsz is a fotósnál. Pihenj, igyál egy kortyot, mert innentől elég mozgalmas lesz a játék. Egy kisebb, tornateremszerű helységbe jutsz, ahol el kell helyezned pár nálad található cuccot. Testimonial a falra természetesen, a trófea pedig a többi ereklyéhez kell, hogy kerüljön. Most pedig lépj a villogó részre, és nagy mosollyal arcodon üdvözöld a ház urát. Vigyorod egyből eltűnik, mikor észreveszed, hogy végtelen életerővel rendelkezik a kis komisz...na most mi lesz vajon? Egyszerű: állj a H jelölésű helyre, és integess a helikopternek, ami nagy örömünkre el is visz minket innen. Egy labirintusba jutsz. Mivel hosszú, és bonyolult lenne leírnom párezer jobb, és bal irányt, azt mondom, indulj jobbra, és innentől kezdve haladj a fal mellett. A kanyaroknál mindig fordulj be, így valószínűleg a megfelelő irányba kerülsz. Amennyiben összeakadnál élőholtságával, próbálj meg elsurranni mellette. Amikor nem sikerül, csináld meg újra a helikopteres trükköt. Hogyha minden rendben megy, előbb-utóbb egy hatalmas mellékhelységbe kerülsz, ahol házigazdád éppen haverod, Kevin teste felett magyaráz. Hamarosan megunja, és tovább áll, a srác testét magával cipelve. Kapd le a két cuccost a rötyik tetejéről, azután uzsgyi utána. Megint a labirintusba vagy, haladj ugyanúgy, mint eddig, így eljutsz a kazánházba, ahol meg kell küzdened a zombival. Ütlegeld nyugodtan, csak ha lángszórózni akar, akkor hagyd abba, és kerülj a hátába. Ha leverted, beszélgess kicsit haveroddal, vedd fel az Amazont, és a protectort, és irány az emelet. Töltsd fel magad, mindjárt szükség lesz rá. Egy nagyon kellemes kis bejátszást láthatunk, amiben az orjás zombi elragadja a fél szobát, és kirángatja a tengerre (nagyon súlyos). Most egy kis menekülős rész következik... Ugrálgass át a deszkákon, de mindig várjál az előző ugrás után, mert a szörny rád fog támadni, ilyenkor védekezz. Lassan, de biztosan jutsz így a helyszín végére, a kezelőszobába. Itt irányítja egy fazon a ránk támadó lényt. Láthatjuk, mennyire élvezi, magyarázzuk el neki finoman, mi nem annyira. Fejének lecsapása után tudatosul előttünk, ő is csak egy robot. Ne gondolkodjunk sokat rajta, tegyük magunkévá az itt lelhető tárgyakat. Vészesen fogy az időnk, úgyhogy ideje visszaindulni a deszkákon, egészen az elágazásig, ahol forduljunk balra, így eljutunk a célállomáshoz. Dugjuk be I.D. kártyánkat, szaladjunk át a kapun, és már nyertünk is. Jó volt, mi?? Mentsünk, végezzük el a szükséges műtéteket, majd vásároljunk gyógyszert, és menjünk a második mozihoz.

2 – THE REVENGE OF QUEEN WORM

A helyet, ahova kerültél, egy orjás féreg tartja rettegésben, tucatnyi ember esett már áldozatául. Természetesen nekünk kellene megölnünk a lényt, úgyhogy vágjunk is bele. Forduljunk balra, vegyük el a hullától az újságot, neki már úgysincs szüksége rá. Kiolvasása után az autónál találunk egy agyat (műtéshez). Most induljunk felfelé, egészen az automatákig, miénk a horror monitor... Azaz csak lenne, mert egy jóvágású csimpánz (jó nagyot vágnék a fejére) elveszi tőlünk. Rinyáljunk egy kicsit, aztán felejtsük bánatunkat, és menjünk a kapuig, ahol a hullánál megtaláljuk az item sensort. Több dolgunk itt már nincs, haladjunk át a kapun, az útra. Pár kilométer lefutása után láthatjuk, ahogy a tolvaj majom minket nézeget újonnan szerzett szemüvegében. Várjunk csak! Nahát, ez röntgen szemüvegnek is jó. Bizonyítja az előbb említett tényt állatkánk kéjes mormogása. Hmm... Ha előbb tudom, hogy ilyen testem van, ágyban maradok magammal. Erotikus kalandjainknak egy ismeretlen hölgy sikolya vet véget, menjünk is tovább. Új pályarészre értünk. Mivel nagyon szorít minket az idő, külön jelzem majd, ha egy tárgy nem kell a továbbjutáshoz, és nem esik útba. Útközben találkozhatunk kisebb férgekkel, ezeket próbáljuk meg kikerülni, amennyiben nem sikerül, hagyatkozzunk a helikopterre. A tárgyak szemetes konténerekben vannak elhelyezve, ott keressük azokat. Amennyiben nem ismered ki magad, lépj a térképre, ott jól látható, merre kell haladnod. Szóval, az első, jobbos kanyarnál fussunk be, egészen addig, míg nem találunk egy konténert. Ebben van fegyverünk, a vascső. Az úton tovább haladva visszakerülünk a főutcára, itt sétáljunk előre, amíg nem találkozunk ismét egy jobb kanyarral, ami a helyes irányba terel minket (az utána lévő másik két elágazás végén csak egy kis kaja, és plazma vár). Hamarosan összefutunk két csimpánzzal, meneküljünk el, vagy üssük le őket. Egy térre jutunk, megint jobbra tarts, így szerezhetsz egy speed laddert. A tér túloldalán folytatódik utunk. Ismét jobbra menjünk először, egy ragtapaszért, ha kell... Ha nem, megint egy térre kerülünk, egy napló máris a miénk lehet, ha bemegyünk érte a sarokban pihenő autó mellé. Haladjunk folyamatosan előre, amíg meg nem látjuk a mentő helyet, használjuk is memóriakártyánkat gyorsan. Nézz a térképre, mert a mellékúton még egy napló hever. Rohanjunk fel az elágazásig, ahol jobbra, egészen az út végén (szakadék tátong majd előttünk) találhatunk három konténert, a következő tárgyakkal: agy, üvegcse, amazon (!!!). Most irány vissza odáig, ahol feljöttünk, de most már balra menjünk tovább. A kijáratig találkozunk újabb két majommal, megölésük után zavartalan lesz az utunk (a férgeket leszámítva), egészen a kapuig. Ezen a helyszínen felgyorsulnak a cselekmények. Szemben a haldokló dumál velünk egy kicsit, majd kileheli lelkét. Tőle jobbra található a cél, mögötte három csimpánzzal. Éppen barátnőnket, Michel-t nézegetik lelkesen, lemeztelenítő szemüvegükkel, mutassuk meg nekik, mi a jó modor. Beszélgessünk kicsit M-mel, menjünk a nagy autós mozihoz. Ugorjunk az autó tetejére, azután a túloldalra, így nem tud elkapni minket a szörny. Az orjás plakátnál egy cumisüveg van, ezt vigyük vissza a benzinkút ajtajához, gazdája szépen megköszöni, sőt még az ajtót is kinyitja nekünk. Bent, balra nézzük meg a képet, nagypapi szelleme beszél hozzánk. Vegyünk fel mindent, ami mozdítható, legfontosabb a kulcs, amivel kint átmehetünk a kertkapun. Előre haladva két vonzó fiatal hölggyel találkozhatunk, két apró szépséghibával. Egyik, hogy nincs arcuk (csak egy véres massza van a helyén), másik pedig a kezükben látható fegyver. Gyalázzuk le mindkettőt, és induljunk tovább. A téren van egy hulla, kezében pedig egy újság. A magasles felé haladva megtámadnak minket. Megint két ifjú hölgy, most már kevésbé vonzóak, mert tudom a hibáikat, ráadásul most már idegesítenek is. A felakasztott testnél van egy levél. Az út végén található házikóban pedig egy csavarkulcs, bio body, valamint napló. Utóbbi felvételével megnézhetünk egy rövid filmecskét, amiben kiderül, a nagypapa unokájából lett az orjás féreg (jó gyerek lehetett ez is...). Kint, az oldalsó falnál lévő plakát alól szedjük ki a lángszórót, a másik filmhirdetés (Dummyman) állványát csavarozzuk ki (természetesen a csavarkulcs használatba vételével). Haladjunk vissza, a moziig, útközben még két próbababás hirdetést döntsünk ki, ezeken fogunk közlekedni. Megint ugrálj át odáig, ahol a cumisüveget találtad. Nézd má'! Tovább tudsz menni. Az első idegölő rész következik. Amíg átérsz az autókon, és táblákon a benzines hordókig, párszor felidegesíted magad, az tuti. Ha odaértél, gyógyítsd meg magad, utána kapd elő a lángszórót. A robbanás után végre megküzdhetsz a főszörnnyel. Na, ez a másik idegölő rész. Iszonyatosan felidegesített a féreg... Argggghhh!!! Ennél a pontnál fogtam egy kis sört, és belöktem az arcomba, mert már nagyon nem bírtam tovább. No mindegy. Vigyázz vele nagyon, mert irtóra tud szemétkedni. Amikor kinyújtja a nyakát, szaladj oda, és háromszor bele tudsz csapni. Azután védekezz, nehogy elkapjon. Ha csak simán kijön a földből, kevés időd van, csak egyszer tudod megütni. Amennyiben a föld alatt követ, ne kerülj elé, mert megsebez. Nagyjából ennyi a trükkje. Védekezz, és üsd, ahol éred. Miután meghalt, kis filmecskét láthatsz, amiben nagypapa, és unokája egymásra talál. Nézd végig, majd vedd fel a hordók közül a benzines kannát, és menj a benzinkútnál álló autóig. Állítsd









a bábúk útját. Amikor kiszélesedik az út, három veszélyforrás leselkedik rád. Első: a kis lyukakon gáz ömlik ki. Második: gyökér tör át a falon... Vahhhh!!! Uhhh, bocsánat, de becsapta a szél az ablakomat. Kicsit megijedtem, na mindegy, a harmadik az, hogy a padló réseiből lángok csapnak fel. Amikor a lépcsőhöz értél, még ne menj fel, hanem nézz be a mellékútra. A dobozból, és a járat végéből egy-egy fabábú esik neked, öld meg mindkettőt, köztük megtalálod a dobozon

be megfelelőre az állapotod (ilyenkor kiváló az amazon), és töltsd tele a tankot. Vége a második résznek! Pihenj egyet, megérdemled.

3 - WOODPUPPETS

Ebben a részben belecsöppenünk a hegyi favágók cseppet sem unalmas, és átlagos hétköznapjaiba. A fatelep munkásai sorban halnak meg, ha nem állítjuk meg a földöntúli hatalmak működését, mi is az élő fa áldozatává válunk. Rögtön balra a kiindulási ponttól van egy tábla, mögötte van a horror monitor. Ha megfordulsz, szemben van egy kamion, ami neked fog támadni. Menjünk tovább, a dobozoknál iron heart búj ik, kicsit arrébb pedig (a kamion, és a homok halom mellett) ránk fog támadni egy próbababa. Haladnánk tovább, de hirtelen láthatjuk egy filmecskében, ahogy az egyik homokrakásból óriási fagyökér bújik elő, és lezúzza az egyik teherautót. Pár lépés megtétele után, a tábla mögött farönkök vernek le a lábadról. Látod jobb oldalt a házikókat? A harmadik tetejéről dummy ugrik le, küzdj meg vele. Az itt található utolsó csapda, a homokból előtörő forgószél képében támad meg. Most már bemehetsz az épületbe. A fal melletti pár penge be fog indulni, vigyázz vele, ezen kívül a vitrinben kiállított utolsó láncfűrész is életre kel. A lépcső tetején, a képből valaki késekkel ijesztget, jobbra, a táblánál plazma van elrejtve. Ha benézel a nagyterembe, két viaszszobrot találsz, mindkettőt kettévágja a fa, ha elmondták a beléjük programozott szövegüket. A bal oldalitól egy lapot szerezhetsz meg, wood felirattal, míg a jobb oldalinál fejszét. Menj tovább, egy későbbi kanyarban, a doboz tetején kalkulátort találhatsz. A következő sarok után csapdák ezrei figyelnek rád. Szemben, az ablakban rögtön kettő is... Először kezek dörömbölnek rajta, másodszor fejek néznek be rajta. Pár lépéssel mellette a plafonból lándzsák szúrnak le, de itt találsz gézt is. Ne siess előre, mert rögtön itt a következő merénylet, a falból láncfűrészek törnek ki, azután az ablakból rád dől a fa, a folyosó végén pedig egy fej alakul ki a vértócsából. Jobbodon felszedhetsz a kivágott fákról diszkont jegyet a műtőbe, valamint a ládáról injekciót. A kanyarban, a nagy dobozból egy hulla esik rád. Szaladj az ajtón át a raktárba, ahol a szemközti dobozokból egy fabábú esik neked. Ha leverted, nézd meg a bal szélen található, kinyitott dobozt, névnek Randy van ráírva (szóval itt van a haverom...). Az állványra jutva láthatjuk is barátunkat, amint éppen átalakul fabábúvá, majd odébb áll. Ez igen furcsa, lemenni hozzá azonban nem tudunk, csak előre, de figyelj az utolsó ablakra, mert csapda. Az ajtón túljutva műtéthez használható agyat lelhetsz a dobozon, jobbra a műtő vár, amennyiben protézist akarsz berakatni magadnak. A lépcsőn az alagsorba jutsz, útadat csak egy ág csapkodása szakítja meg, de nem árt neked. Szemben mentsél egyet, majd kapd fel a plazmát a dobozról, és menj be a következő helységbe. Pár kanyar után, a nagy gép mellett szétnyílik a padló, utána megint egy film következik a fabábuk készítéséről. A feljáró tetején üldögélő favágótól vedd el az ágacskát, ha elraktad, sétálj a kijárat felé. Mikor odaérsz, leszalad a baltás emberke, és neked támad. Megölése után végre tovább indulhatsz. A két ajtó közti átjáró közepén verembe zuhanhatsz. Most sétálgathatsz egy darabig, amíg a nagy fához nem érsz. Elég brutális az ágai végén lógó testekkel. A rövid átvezető alatt láthatod Randy agyát. Most mehetsz fel az indító panelhez, amibe helyezd el a korábban felvett ágat. Egy olyan rész következik, amiről általánosságban azt hallottam, problémát jelenthet. A gép egy kódot kér, de nem találtál sehol olyan jegyzetet, amiben négy szám szerepelt. Emlékezz vissza a papíron olvasott wood szóra! Gondolkozz egy kicsit, segítség képen előkaphatsz egy telefont. A kódot a betűk felhasználásával kapod meg (a telefonon a számok mellett betűk is szerepelnek), íme: 9663. Kinyílt a gép teteje, ugorj bele. Átalakítottak fabábúvá. Jó sokat gyalogolhatsz, az egyik kanyarban, a plafonon található lámpa meg fog rázni. Amint a gépsorra kijutottál, a sarkon tűzgolyó repül neked. Ismét mehetsz egy darabig, útközben láthatsz a fal mellett csöveket, ezek különböző meglepetésekkel szolgálnak (zöld trutyi, tüskék, stb.), amúgy semmi érdekes nem történik, amíg a "vadászbejáróhoz" nem érsz. Megint egy nagy ötlet... a favágókat láthatod, ahogy a baloldali ajtón kimennek. Mint kiderül vadásznak, méghozzá a hozzád hasonló bábukra. A két pultnál meg is találod az erre vonatkozó instrukciókat, nagyon érdekesek. A lényeg, hogy egy labirintusba jutnak be a munkások, és a "prédák" egyaránt, aminek a végére kell érni. Persze nem merülnek ki a szabályaik ennyiben, csak nem lényeges tudni őket, nekem meg nincs helyem, hogy mindet leírjam, de aki teheti, olvassa el mindenkép. Menj be a labirintusba. A favágók nem jelentenek nagy veszélyt, mindig kerülj a hátukba, és úgy üsd őket, mert nagyon lassan fordulnak utánad. Nézd meg a térképet... A képernyő jobb oldalára kell átmenned, azután rohanj felfelé, egészen odáig, ahol átmehetsz a térkép közepén látható hosszú útszakaszra. Itt indulj fel (menet közben láthatod Randy-t elmenni a fejed felett. Szegény srác teljesen meg van zakkanva, pont olyan, mint aki végigsétált a körúton ebben a nagy melegben, a sok alig öltözött csajszi között), eljutsz egy csillogó részre, ami bogarakkal (wudolla) van tele. Tovább már nem mehetsz, viszont a fanyüvőket magaddal viheted vissza, ahol feljöttél, egészen a felüljáró elzáró fáig. Használd a bogarakat, volt fa, nincs fa, most már felmehetsz. A kacskaringós részen megállhatsz, ha van időd, itt nem támadnak meg a vadászok. Vérzésed idővel eláll, mialatt nyugodtan álldogálsz, szíved sem fog úgy verni. Egy szobában lyukadsz ki, találsz itt egy relaxációs CD-t, kaját, és menthetsz is. Most egy kis dzsungel jön, a zöldségekből ki sem látszol. Az elágazásnál fuss jobbra, a műtőbe, ahol két orvos éppen egy fabábút... gyilkoool? Hoppá, ezek nem jóságos doktor bácsik, hanem próbababák. Szedd darabokra őket, már csak azért is, mert mint kiderül, a fabábú Randy. Helyezzük fejébe az agyát, kellemes kis társalgásban lesz részünk. Vegyük fel a sarokban leledző bio testet, azután induljunk vissza az elágazástól balra, ahol tovább folytatódik a vadászat. Verekedjük át magunkat a vadászainkon, a folyosókon bukkanunk ki. Itt nem történik sok érdekes, a nyitott szekrényajtókból favágók lépnek elő, őket le kell verni, illetve az egyik kanyarban szétnyílik a padló. Túljutva ezen egy kereszt alakú helységet láthatunk térképünkön, semmiképp sem hagyhatjuk ki, mert ott van az a csoda gép, ami visszaváltoztat minket emberré. Örüljünk hús-vér testünknek, majd következhet a főellenség. A lift, ami felemeli a nagy fát, beakadt, és a szerelők most javítják, bár nem sokáig, mert hirtelen mégiscsak megindul, a felbukkanó szörnyeteg pedig megöli őket, mielőtt nekünk támad. Nem nehéz legyűrni, vágódj be bal oldalra, ahol az ága végén test lóg, és mindig üss bele kettőt, aztán védekezz, amikor meg akar csapni "karjaival". Most jut eszembe, hogy egyetlenegyszer, az utolsó folyosókon (ahol a szekrényekből kibújnak a baltások) találtam egy kicsi játék babát (valamilyen Mary volt a neve), ami nagyon hasznos tárgy, ugyanis ha véletlenül megölne a fa, egyszer újraélednél ugyanott, mert Mary feláldozza magát érted. JA, hogy te közben már meg is ölted a lényt? Jól van...fuss ki az ajtón, át az erdőn, egészen a célig. Már megint vége egy pályának, nem volt rossz, mi? Na, pihenj kicsit, ments, vásárolj, rakj be protézist, vagy mit tudom én...lefekszem aludni, mert már hajnali három, és hatkor kelek. Jó éccakát, legközelebb folytatjuk.

Böjtös Gábor









ILLBLEED

CRAZY GAMES

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

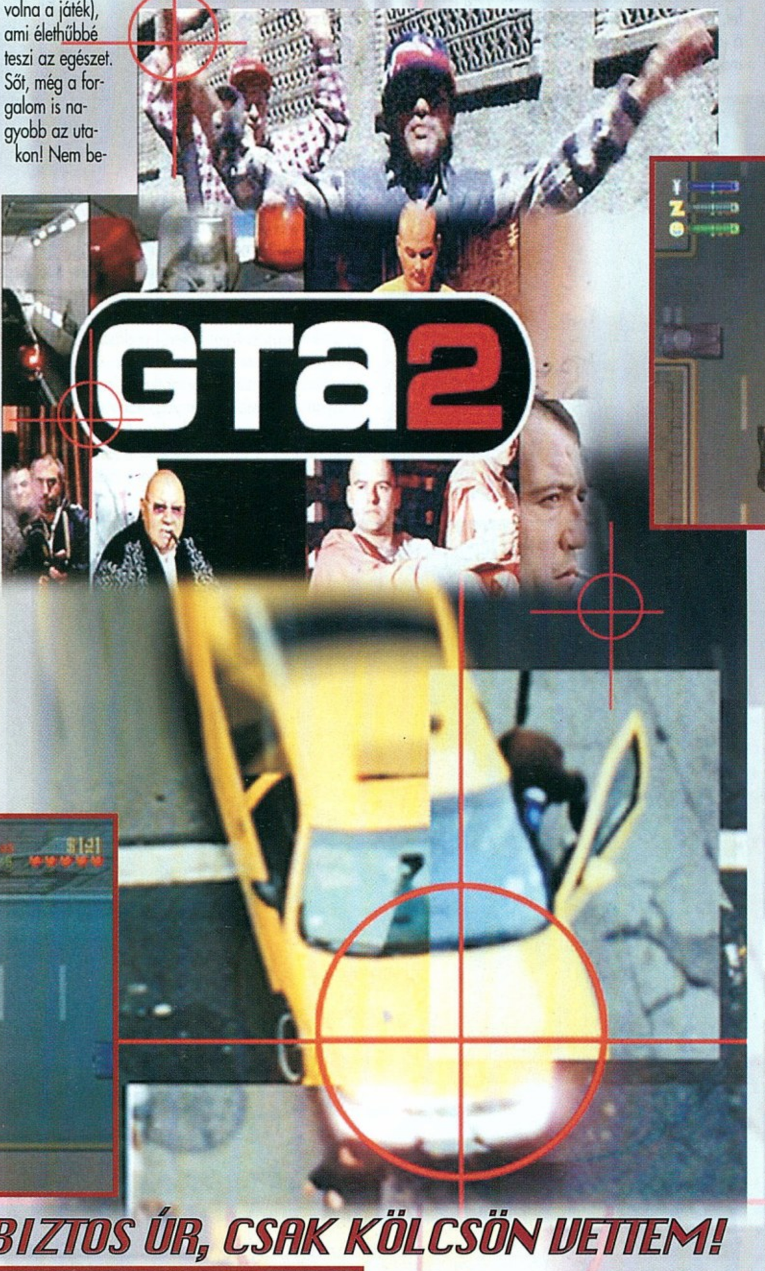
✓ FÉLELMETES HANGULAT, FILMSZERŰ (GYÖNYÖRŰ) KÖRNYEZET
× TÖBB, KISEBB HIBA, NEHÉZ

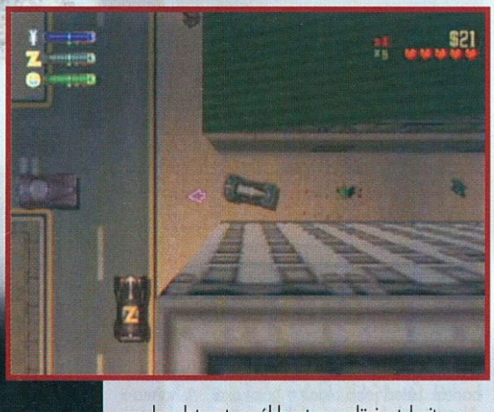
9 pont

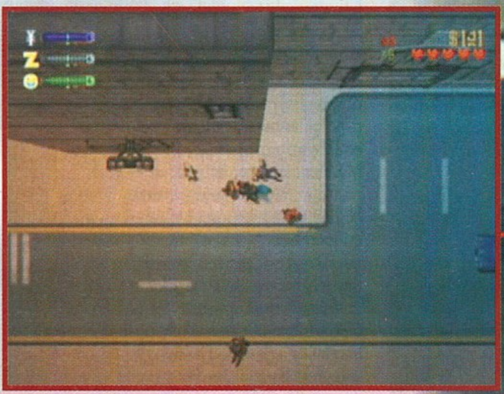
Jó három évvel ezelőtt ismertem meg a Grand Thieft Auto első részét PlayStation-ön. A stílus, amit az anyag képviselt nagyon eredeti volt, hisz annak előtte még soha nem volt egy játék sem, amelyben egy elvetemült bűnözőt kellett alakítanunk. Mindent meglehetet tenni, az autólopástól a legkegyetlenebb gyilkosságig. A küldetések is – bár nehezek voltak – kellemesek és eredetiek lettek. Nem kellett sokat várni, nagy vihart kavart az anyag, még korhatáros is lett (18 év)! Ezt követte a London nevű küldetéslemez, ahol végre sikerült a missziókat megfelelő nehézségűre alakítani. Aztán majd egy éve megérkezett a második rész ugyancsak PS-re (teszt a 22-es számban), majd ezt követően néhány hónap múlva Dreamcast-ra is. Érdekes módon a második epizódot nem követte akkora "felháborodás" mint az elsőt, csak a reklámkampányban használt plakát váltott ki heves érzelmeket. Az ominózus falragaszon ugyanis – ha információim nem csalnak, azaz jól olvastam valahol – a pápa volt látható, amint épp egy jointot szív! Pedig manapság nagy divat azokat a médiumokat (filmek, rajzfilmek, de főleg játékok) gyalázni, amiben egy csipetnyi erőszak is van. Azt persze senki nem veszi észre, hogy korunk brutalitásáról nem a játékok meg a rajzfilmek tehetnek, hanem egyéb más környezeti hatások. A múltkor is jót röhögtem egy rádióműsoron, ahol a Pokemont gyalázták, hogy mennyire brutális egy rajzfilm, és a Dragon Ballhoz hasonlóan ezt is be kellene tiltani! Igen, még egyszer mondom, a Pokemont! Nem szoktam nézni a sorozatot (csak a Dragon Ballt néztem mert az tetszett), de aki már csak egy részt is végignézett tudhatja micsoda születlenség ez. Megszámolni nem tudom hány órát töltöttem el erőszakosnak MONDOTT játékokkal (mondjuk a GTA-val), de még egyszer sem támadt kedvem kimenni az utcára egy gépfegyverrel a kezemben és elkezdeni irtani a tömeget. No, kicsit eltértem a tárgytól, de ez már nagyon kikívánkozott belőlem, mert rohadtul idegesít, hogy ilyen mondvacsinált indokokkal szüntetnek meg rajz- és filmsorozatokat (DB, X-Akták). Mikor lesz nálunk olyan a felfogás, mint Japánban, ahol azt tartják, élje ki a gyerek a játékokkal meg a (rajz)filmekkel az erőszakosságát, ne az életben? És ott MŰKÖDIK a dolog. Mennyivel fejlettebbek ott felfogásban az emberek, mint itt! Vérzik a szívem a sok manga meg anime rajzfilm látán, amiket itt soha nem fognak vetíteni. De ezt már tényleg hagyjuk! Visszatérve a GTA2-re, esetleg felmerülhet, hogy ha már ilyen viszonylag régen megjelent az anyag, miért csak most foglalkozunk vele. A szokásos helyhiányos magyarázat kissé elcsépeltnek tűnik (ám kétségtelenül igaz!), meg aztán egy jó játékról sosem késő írni! A GTA 2 pedig tényleg egy kiemelkedő alkotás! Az egész játékra jellemző, hogy rengeteget fejlődött az első rész óta, és a programozók sokkal jobban meg tudták oldani vizuálisan a stuffot Dreamcast-ra, mint PS-re. Annyival nem jobb ugyan grafikailag a GTA2 DC-re, mint amennyivel többet tud a gép a PS-nél, de ennél a játéknál nem is a látványon van a hangsúly. Meg érezhetően sokat javult a játék a PS verzió óta. Egyrészt most már teljes képernyőn zajlik az akció (igaz mondjuk csak 60Hz-en), ellenben a PS-es társával, ahol olyan volt az anyag, mintha 16:9-ben játszanánk. Sokkal több az effekt is, gondolok itt például a jelzőlámpák meg a kocsik lámpáinak fényére. Ráadásul sokkal több ember mászkál a városokban (PS-en nem lehetett ennyi személy, mert nagyon belassult volna a játék), ami élethűbbé teszi az egészet. Sőt, még a forgalom is nagyobb az utakon! Nem beszélve a robbanásokról, melyek tényleg szépek a PS változat után. Az intro az elején ugyanaz, tehát most is egy nagyszerű minőségű (ez DC-n nagy szó!) FMV videót élvezhetünk. Ha jobban meggondolom kissé mintha változtattak volna a bevezető filmen, mert volt egy-két jelenet, amit kivágtak a PS változatból – például a végén, mikor hátba lövik a főszereplőt. Egyébként minden más változatlan. Tehát most is felülnézetből láthatjuk az eseményeket és úgy irányíthatjuk emberünket. A játék célja nagyon egyszerűen összefoglalható: egy mindenre kapható, elvetemült, aljas bűnözővel kell egy bizonyos pont határt elérni a játékban. A pontokat szinte minden cselekvésre kapunk (gyilkosság, rablás stb.), de az igazán nagy jutalom a küldetések megoldásáért jár. A városokban ugyanis bandák (maffiák) tevékenykednek, mindegyikben összesen három. Ezeknek a bandáknak lehet küldetéseket megoldani. Ha egy bandának sok megbízatást csinálunk szeretni fog minket, ezt a bal felső sarokban követhetjük nyomon. Ha missziót akarunk csinálni, csak kövessük a nyilak valamelyikét, ami rendszerint telefonfülkéhez vezet, itt kapjuk az utasításokat. Ezután csak a nyilat kell követnünk, így eljuthatunk a célhoz. A küldetések igen széles skálán mozognak, szinte mindent megtalálunk, ami elvárható egy ilyen játéktól. Rablások, gyilkosságok, korrupció, drogkereskedelem, bandaháború és még sorolhatnám! A kedvencem az, amelyik az egyik legbizarrabb misszió volt, amikor a Krisna banda néhány tagját kellett felszednünk és elszállítanunk őket egy húsfeldolgozóba – ők persze ezt nem tudták. Itt aztán szerencsétlenekből hamburgert csináltak. Ezt el kellett vinnünk egy Krisna éterembe, ahol felszolgálták. Szerencsére az elrontott feladatokat bármikor újra kezdhetjük, ez fontos, mert sok feladat időre megy, és könnyű elrontani a részfeladatokat – szerencsére a templomokban már menteni is tudunk. A küldetésekre a pontokon kívül szorzót is kapunk. Így mondjuk, ha megvan a kétszeres szorzó nem 100 pont jár egy gyilkosságért, hanem 200, ha hármas a szorzó 300, és így tovább. Rajtunk kívül persze rendőrök is tevékenykednek a terepen (már nem csak kocsival, hanem gyalogosan is), ők nagy hatásfokkal végzik a munkájukat. Minél nagyobb galádságot követünk el, annál jobban fognak keresni minket. A körözöttségünk foka fent látható. Amennyiben egyes szinten áll a körözés (a maximum szint 6-os), húzzuk meg magunkat egy eldugottabb helyen, így a bűncselekményünk elévül. Sajnos DC-n az első két pályán nem lehet elérni a maximum szintet, mint a PS változatban. Pedig minél jobban köröznek, annál erősebb rendőri alakulat támad ránk. Például maximum szinten már a hadsereget is bevetik ellenünk, tankokkal és tengernyi katonával! Sajnos ezt csak az utolsó pályán lehet elérni. Egyéb bűnözők is (autó tolvajok és zsebmetszők) is járkálnak a terepen, nem beszélve a bandatagokról. Még a mesterséges intelligenciát is adtak nekik, például ha kirabol valaki egy bandatagot, az áldozat agyonlövi a tolvajt. Egyébként összesen három ÓRIÁSI kidolgozott várost készítettek, melyek tényleg monumentálisak. Sőt ezeken kívül, még kisebb bonusz-pályákat (és azon szórakoztató feladatokat) is kapunk. A városokban többféle dolgot találhatunk, elég, ha csak a fegyvereket (pisztoly, shotgun, lángszóró, gránát, rakétavető, UZI, Molotov koktél, dupla pisztoly, hangtompítós UZI) említem. Ezenkívül lesz még gyors tüzelést adó ikon, de a legjobb a halálfej a Kill Frenzy. Ilyenkor egy fegyverrel kell a legnagyobb pusztítást végeznünk, egy meghatározott idő alatt. Rengeteg autót találunk a GTA2-ben (még tankot is!), és mindegyikét ellehet tulajdonítani, még a tűzoltót is, amivel használhatjuk a vízágyút! Újdonság, hogy fegyvereket (önmegsemmisítő, olaj, gépfegyver stb.) is lehet rá szereltetni a járgányokra. Minden kocsiban más-más stílusú zene szól, mintha egy autó rádiót hallgatnánk – egyébként nem is olyan rosszak a számok.

Összefoglalva a dolgokat a Dreamcast-os GTA 2 mind külsőleg, mind tartalmilag egy nagyszerű játék. Élvezet járkálni a városban, menekülni a rendőrök elől, vagy küldetéseket oldani, melyek még egyszer hangsúlyozom kiválóak. Egy dolgot hiányoltam a DC-s változatból. Miért nincs többjátékos mód? Legalább egy osztott képernyős módot bele lehetett volna tenni. Soha nem felejtem el micsoda élmény volt PC-n többen játszani, kár, hogy ezt a konzolos verziókból rendszeresen kihagyják. Ezt az apró hibát leszámítva egy nagyszerű játékkal állunk szemben, bátran ajánlom mindenkinek, aki egy frankó bűnözős akciójátékkal akar szórakozni! Kódokat a játékhoz a 33-as számban találtok.

Veres Miki







NEM LOPTAM ÉN BIZTOS ÚR, CSAK KÖLCSÖN VETTEM!



GTA 2

DMA/ROCKSTAR

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ FRANKÓ KÜLDETÉSEK, ÓRIÁSI PÁLYÁK, HANGULATOS
× NINCS TÖBBJÁTÉKOS MÓD

8.5 pont





BEÉPÜLSZ A RENDSZERBE?

MARS MATRIX™

マーズマトリックス

Rég játszottam igazi shoot'em-up, azaz klasszikus lövöldözős játékkal. Pedig Dreamcast-ra nem egy ilyen stílusú anyag érkezett, elég ha csak a GigaWing 2-re vagy a Gunbird 2-re gondolunk. Nem tudom, hogy miért, de ezeknek a Japánból származó lövöldözős stuffoknak van valami diszkrét bája, ami megfogja az embert. Nagyon élvezetes ugyanis egy kis űrhajóval repülni és közben az ellenséges hajókat irtani és manőverezni egyszerre száz lövedék között. Nagyon örülök annak, hogy ez a játék stílus nem halt ki, és a 16 bites idők óta még mindig él. Szerencsére nem jutott arra a sorsra, mint a haladós verekedős stílus, ami már teljesen kiveszőben van. Dreamcast-ra Japánban folyamatosan jelennek meg ezek a játékok, most például a bemutatásra szánt Mars Matrix. Sőt még PlayStation 2-re is megérkezett az első ilyen stílusú játék a Silpheed, melyről ebben a számban olvashattok. A játékmenet borzasztóan egyszerű: felülről láthatjuk a hajónkat és úgy kell a felfelé scrollozó pályán repülni. Közben folyamatosan ellenfelek jönnek (melyek csak úgy szórják ránk a lövedékeket), persze őket mind likvidálni kell. A lelőtt ellenfelekért természetesen pontot kapunk. A Mars Matrix-ban lényegében az egész játék arra megy, hogy minél több pontot összeszedjünk. Szerencsére ugyanis rengeteg játékmóddal és opcióval kiegészítették az anyagot, és nagy pozitívum, már csak azért is mert különben lehetetlen lenne egy oldalt írni róla. A sztoriból nem sokat hámoztam ki, azt hiszem megint csak a Föld megmentéséről van szó. Ha az intrót is megakarjátok nézni a Press Start képernyőn semmit ne nyomjatok.

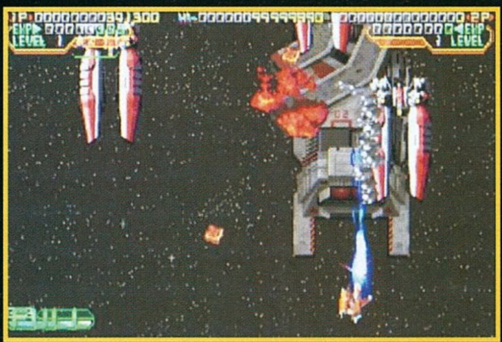


TARTALMAS LÖVÖLDÖZÉS

Ahogy belépünk a főmenübe, rögtön megláthatjuk, hogy egy nagyon tartalmas anyag került a kezeink közé! Rengeteg lehetőség áll ugyanis előttünk. A MM ugyan japán verziós, de minden menü angolul van feliratozva jócskán megkönnyítve az európai ember számára a navigálást a menükben. Úgy 80%-ban angol, 20%-ban japán nyelvű a játék, tehát nyelvi nehézségeink nem lesznek, már ez is pozitívumnak tekinthető! Kezdjük talán az Options ponttal. Mindent be lehet állítani, irányítás, nehézség, creditek (folytatási lehetőségek) száma, életek (Number of Ships) száma stb. Láthatjuk, hogy ez utóbbi kettőnél nem választható a maximum. Mint említettem, az egész játék arról szól, hogy pontokat gyűjtögetünk. A megszerzett pontokat a gép elraktározza és később a főmenüben a Shop pontban különféle bonuszokat vehetünk belőlük. Speciális játékmódokat, menüket, bemutatókat, több (végtelen) életet és creditet és sorolhatnám mennyi apróságot lehet megvásárolni. Ez egy nagyon ötletes húzás volt a készítők részéről, hisz így mindenki számára nem csak az lett a cél, hogy végigmenjünk az anyagon, hanem az is, hogy minél több pontot szerezzünk. Háromféleképen foghatunk neki az akciónak. Az első az Arcade Mode, nem igényel nagyobb magyarázatot. Egyszerűen csak végig kell nyomni a 6 pályás játékot, mindegyik végén egy kemény főellenséggel. Persze ez lehetetlen mindaddig, amíg nem szedünk össze annyi pontot, hogy több életünk, creditünk legyen. Egyébként két hajó közül válogathatunk. Egy erősebb, de lassabb és egy gyorsabb, de valamivel gyengébb között szelektálhatunk, én ez utóbbit javaslom. Az Arcade módon kívül itt van még az Arrange, ami az Arcade módosított verziója, más ellenfelek jönnek ugyanazokon a pályákon. Két verziója is van az Arrange-nak, az A és a B. Igazán sok pontot azonban nem ezekben a módokban lehet elérni, hanem a Score Attack Mode-ban. Hogy választható legyen, gyűjtsetek egy kis pontot a többi módban és vegyétek meg! Ebben a módban induljatok és szerezzetek minél több pontot, majd vásároljátok meg a többi pályát. Szerencsére itt örök élettel rendelkeztek.



Érdemes SA módban az Arrange B-t választani, ott lehet óriási mennyiségű pontokat szerezni, méghozzá egy egyedi módszerrel, ami az irányításban rejlik. Ezt ismertetném most egy kicsit. Alapjában véve az X-szel lőhetünk. Ezen kívül az R-rel tudunk egy speciális lövést megereszteni. Score Attack módban, ha ezzel tüzelünk, az ellenfelekből HATALMAS mennyiségű pont fog kijönni és nekünk csak össze kell őket szedni. Tehát felejtsétek az X gombot és csak az R-rel lőjetek, de csak SA módban. Nem is említettem még, hogy a lelőtt ellenfelek után narancsszínű kockák maradnak, melyek tapasztalati pontnak (EXP) felelnek meg. Ez némi RPG beütést jelent. Amennyiben elérünk egy nagyobb adag pontszámot (az EXP-ből), akkor szintet lépünk, hajónk folyamatosan erősödni fog, nagyobb lesz és keményebbet lő. Ahhoz, hogy az EXP pontjaink megmaradjanak, a Shopban meg kell vennünk a Ship Level lehetőséget. Érdemes beruházni rá! Az irányítás kapcsán még egy gombot nem említettem, az A-t. Ezzel (ha a bal alsó sarokban a csík betelt, folyamatosan töltődik a játék alatt), egy kis időre sérthetetlenek leszünk, majd ha nyomva tartjuk a gombot a pálya összes ellenfelét felrobbanthatjuk. Nagyon jól működik, ha rengeteg ellenséges lövedék van a képernyőn, mivel hajónk beszívja azokat. Van még két megszerezhető lehetőség. Az első a Special Options, ahol különleges beállításokat végezhetünk (pld. gyorsabbá tehetjük hajóinkat), a többit vegyétek meg és próbáljátok ki! A másik a Gallery Mode, ahol képeket nézhetünk (összesen 64 darabot) a játékról és hajókról. Ezeket a képeket is meg kell venni, nyomjatok rájuk az A-val és megtörténik a vásárlás.







VÉLEMÉNY

Nekem megtetszett a Mars Matrix méghozzá azért, mert tartalmasságával egy kis színt hozott a stílusba. Nem csak arról szól a játék, hogy meddig tudjuk elvinni három élettel. A megnyitható bonuszok sokasága miatt érdemes játszani, mert érdekes dolgokat lehet előhozni. Kezdetben Arcade vagy Arrange módban nem is lehet végig vinni a játékot, de ha már néhány extrát megnyitottunk (több élet és credit, esetleg a Free Play tehát a szabad játék, tapasztalati pont megtartása stb.), könnyebb lesz és végig lehet játszani. A nehézség még így is nagyon erősre van állítva, de ez így van a japán shoot'em up-oknál. Viszont éppen az előhozható bonuszoknak köszönhetően nem mondható, hogy játszhatatlan lenne a dolog, Score Attack módban kifejezetten élvezetes. Ráadásul lehet ketten is játszani, ami egyenesen szuper, és így már könnyebben végig lehet vinni a dolgot.

Vizuálisan, nem egy kiemelkedő az alkotás. A grafika 2D-s, csak néha alkalmaztak 3D-s effekteket. Viszont azt el kell ismernem, hogy olyan gépi szörnyeket teremtettek a grafikusok, ami elismerésre méltó! Fantasztikus, hogy mennyi mindent kitudnak találni ezek a japán művészek! A 2D-nél feltehetőleg azért maradtak a készítők, mert az összes ilyen játék így készült. Egy dolog zavart igazán, valószínű a japán verzió miatt "fekete keretes" a játék, nem is kicsit! A zenékről nem tudok sokat szólni, teljesen átlagosnak mondhatók. Szerintem érdemes beszerezni a Mars Matrix-ot, mert ugyan az elején nem tűnik jó játéknak, de ha bele lendülünk és megnyitjuk az első bonuszokat (Score Attack Mode), már nem lehet abbahagyni. Ez történt velem is, kezdetben nem tetszett, de végül nagyon megkedveltem. Szóval melegen ajánlom, nemcsak shoot'em up rajongóknak!

Veres Miki

MARS MATRIX

CAPCOM/TAKUMI

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ NAGYON TARTALMAS ÉS ÉLVEZETES
× AZ ELEJÉN KISSÉ NEHÉZ

7.5 pont

MACROSS M3

KIS LÁNYOK NAGY ROBOTOKKAL



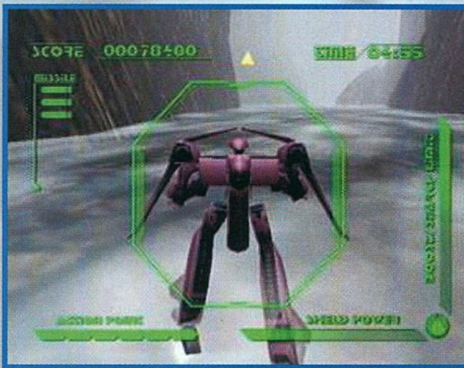
Mindig kemény fejtörés okoz, amikor egy tartalmatlan rossz játékról kell írnia az embernek. Ha egy játék jó és tartalmas, akkor könnyű megtölteni vele egy oldalt (csak úgy szaporodnak a karakterek), de ha olyan, mint a Macross M3, bizony sokat kell gondolkozni, hogyan használjuk ki a helyet. A cím hallatán a manga rajongók biztos felkapták a fejüket, hisz egy Japánban már évek óta futó rajzfilm sorozat alapján készült a játék. A bevezető intróból megtudhatjuk a történet állását, aztán akcióban is láthatjuk a főszereplőket. Egy biztos az intró nagyon látványos a sok harci jelenet miatt (a zene például baromi jó), és a minősége is kifogástalan – az utóbbi időben azt vettem észre, hogy javul a DC játékok CG filmjeinek a minősége, épp itt volt az ideje! Az anyag stílusa "repülős" lövöldözős, a gyengébbik fajtából.

A TÖRTÉNET

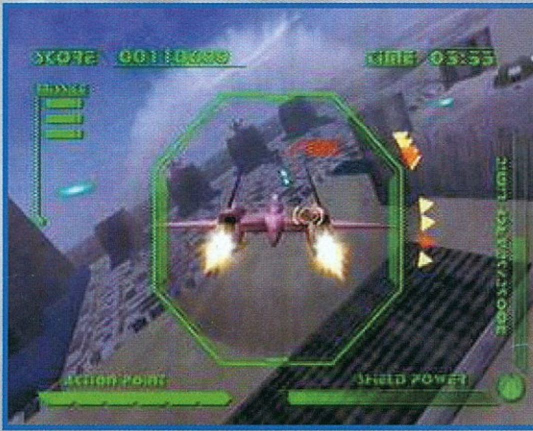
Erről nem sokat tudok mesélni, mivel a japán kommentárból sokat nem lehet érteni. De várjunk csak egy percet! Nekem van itthon valahol egy régebbi '94-es Kbyte-om, amiben Martin a régi Manga rovatban írt a sorozatról. Na hosszas kutatómunkával meg is találtam a keresett számot ('94 november), és elolvastam. Sokkal okosabb nem lettem, mert ezt a játékot csak laza szálak kötik össze azzal a rajzfilm sorozattal. Mint említettem ez egy nagyon hosszú sorozat, és ez a játék már a sokadik rész alapján készült. A lényeg egyébként egyértelmű, a Földet idegen támadás éri, és a gyengébb földi erők kemény küzdelmet folytatnak az életben maradásukért. Kiváló pilóták kapcsolódnak be a harcba, hogy megmentsék a Földet. Ebben segítségükre vannak a fantasztikus robotok, melyek képesek átváltozni repülőből robottá és vissza, mint egy transzformersz. Mi ezeknek a pilótáknak az irányítását vehetjük át, név szerint azért nem nevezem őket, mert a japán verzió miatt nem derült ki a nevük, legalábbis nem volt érthetően leírva.

A JÁTÉK FELÉPÍTÉSE

Négy menüpont választható, szerencsére angol mindegyik, így megkönnyítve a tájékozódást. Kezdjük a legalsóval az Internettel, ahol természetesen próbára tehetjük a neten játéktudásunkat. A Configuration-nel beállításainkat végezhetjük el. A Free Mission-nel gyakorolhatjuk a már megoldott pályákat. A Game Start-tal kezdhetünk neki a történetnek. Nemcsak egyszerű akciójáték a Macross M3, hanem némi kaland elem is van benne, hisz a küldetések (vagy ahogy a játék nevezi őket, epizódok) között hosszú állóképes átvezetőket nézhetünk. Ha nem japánul beszélnének, még élvezetes is lenne. A történetet mindig akciórészek követik, ám előtte (ismét csak japánul) tájékoztatást kapunk a küldetésünkről. Olyan bonyolult missziókra mondjuk ne számítsunk, általában az a cél, hogy az összes ellenséges célpontot likvidáljuk. A legnagyobb ellenfelünk az idő lesz, mert ha nem végzünk a megadott idő alatt kezdhetjük elölről a pályát. A küldetés ismertetése után, kikell választanunk milyen vadással akarunk harcba szállni az idegenek ellen. Kezdetben nem túl nagy a választék (1 darab), de későbbi missziók folyamán, kapunk pár újat. Nos ezután a pilótaválasztás jön, kettő áll a rendelkezésünkre. Később lehet, hogy lesz még. A fiú és a lány között lényeges különbséget nem vettem észre, leszámítva a vadászunk színét, ami megváltozik – erre aztán tényleg nagyon szükség volt. Amennyiben túlléptetek a szereplőválasztáson is, a fegyvereinket kell összeválogatni, és ha mindent rendben találunk, indulhat a bevetés.









CSODÁLKOZÁS

Hosszabb töltés és egy kisebb átvezető után végre kikerülünk a játéktérre. Hát itt elcsodálkoztam. "Biztos, hogy egy Dreamcast-os játékot tesztelek?" – vetődött fel a kérdés. Ugyanis a grafika nem állt másból, mint nagy kék meg fehér színből álló ködből. Semmi tereptárgy vagy földfelszín. Akár mennyit repültem felfelé vagy lefelé nem találtam sem a földet sem az űrt! Talán mondanom sem kell milyen egyhangú volt az egész. Az ellenfelek és saját gépünk talán jónak mondható, de hát ez édeskevés. A többi pályán sem jobb a helyzet, elnagyolt és egyszínű textúrák, unalmas terepeken megy az akció. És ezt a minősíthetetlen grafikát még egy kis köd is takarja a háttérben. Grafikailag egy nagy 0 a játék.

Miután leküzdöttem az első meglepetés okozta sokkot végre megtaláltam a lövés gombját (A). Na ekkor jöttem rá, hogy a hangok is a béka feneke alatt vannak. Mikor utoljára itthon pattogatott kukoricát csináltam, annak volt olyan hangja, mint a játékban a gépágyúé. Meg egy idő után a zenék is az agyamra mentek.

IRÁNYÍTÁS

Mint említettem az A-val lőhetünk. Ha sokáig nyomva tartjuk, és befogunk egy ellenfelet majd felengedjük, rakétákat küldhetünk rájuk. Az analóg karral mozoghatunk. Az L a gyorsítás! A D-padon a Fel, Le és Jobbra irányokkal változhatunk robottá. Ilyenkor az R-rel ráállhatunk a célpontokra. Vigyázzunk, mert az ellenfelek is rakétáznak és könnyen eltalálnak minket. Azt hiszem ennyit lehet elmondani a kezelésről.

ÉRTÉKELÉS

Tudjátok, most azon gondolkozom, milyen pozitívumot lehetne írni az értékelőbe? Ugyanis semmi nem jut az eszembe. Mindegy, ha kitalálok valamit biztos oda lesz írva. A cikk önmagáért beszél, ez egy végtelenül gyenge játék. A grafikát, hangokat, zenét lehordtam már egyszer nem ismétlem magamat. A játszhatóság sem egyszerű, mert a küldetéseket időre kell végrehajtani, ami bizony vészesen fogy. És akkor még idegesítően sokat tölt is az anyag. A rajzfilm rajongói, a történet miatt tehetnek vele egy próbát, de mások inkább kerüljék el a leggyengébb grafikájú DC-s stuffot.

Veres Miki

MACROSS M3

BIG WEST/SHOEISHO

GRAFIKA:	SRALMAS
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	KÖZEPES

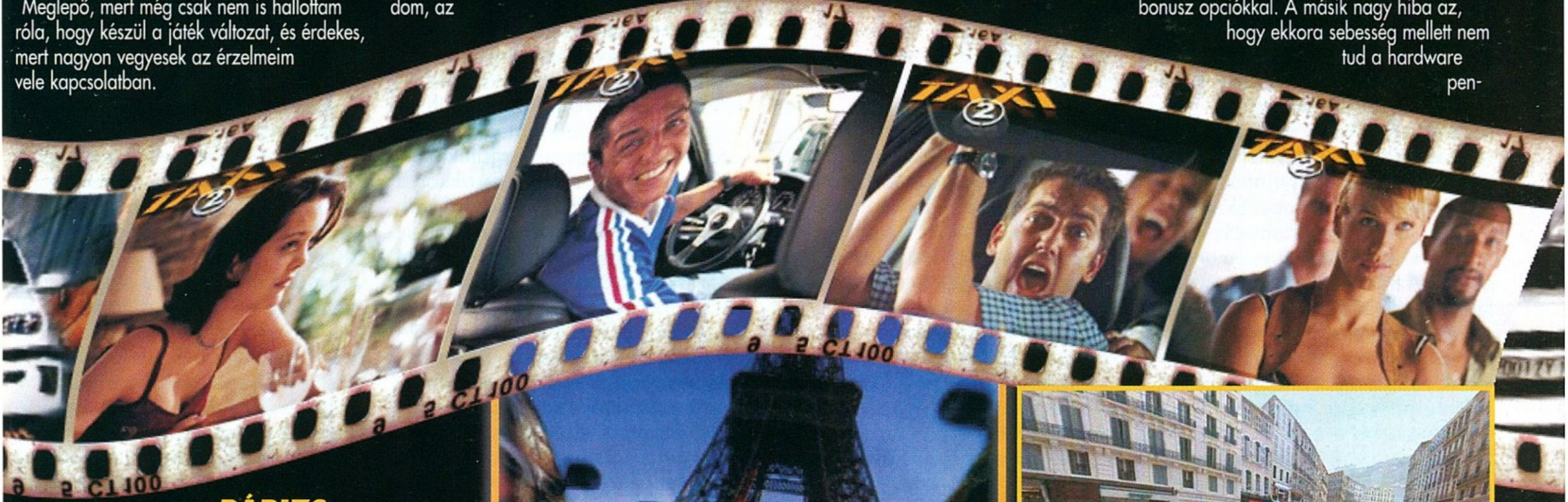
1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ A RAJZFILM RAJONGÓINAK TALÁN TATSZHET
× OLVASD EL A CIKKET

3 pont

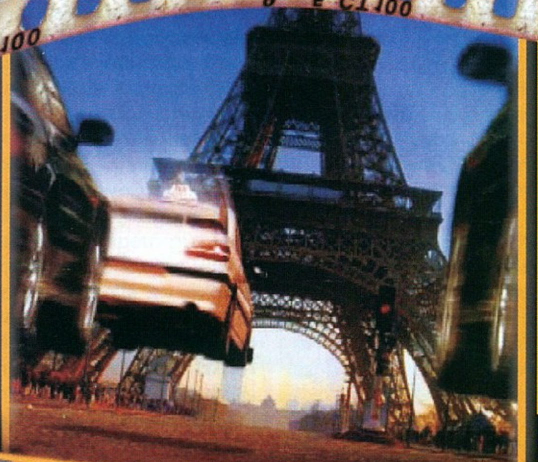
Luc Besson filmjei általában garanciák a sikerre, még ha meg is osztják sokszor a közvéleményt. Én is megnéztem már párat közülük, és legtöbbször tetszettek is, ami talán kicsit felejthetőbb volt, az a Taxi. Nem egy rossz film, de számomra könnyed kikapcsolódásnál nem jelentett sokkal többet, pár hónap után ki is ment a fejemből. A második részt ugyan játsszák már a mozik egy ideje, különböző okok miatt nem mentem el megnézni, no meg nem is izgatta a fantáziámat annyira. Az Ubisoft kiadó azonban úgy döntött, nem menekülhetek előle, ezért, hogy mindenkép találkozzak valamilyen formában vele, nyakamra küldött egy igen érdekes, és meglepő adaptációt.

Meglepő, mert még csak nem is hallottam róla, hogy készül a játék változat, és érdekes, mert nagyon vegyesek az érzelmeim vele kapcsolatban.



PÁRIZS, SÉTÁNYOK, FRANCIA HABLATY

Mint már említettem, nem tudtam a játék érkezéséről, ezért igencsak meglepett, amikor megkaptam. Megrökönyödésem nagymértékben nőtt a CD behelyezése után. Ez az érdekes tény azért következett be, mert egyetlenegy angol szóval nem találkoztam a végigjátszás alatt, végig a cseppet sem kellemes francia nyelvet kellett hallgatnom, és olvasnom... Mondanom sem kell, egy szót nem értettem belőle. A főmenüben a következő opciók vártak: Mode mission, Mode arcade, Options és Credits. Utóbbi kettőben semmi érdemleges nincs, úgyhogy nem is foglalkoznék velük. A missziós módban folyamatosan haladunk előre a történetben, feladatokat végrehajtva. A pályák közt a filmből kivágott (nem túl jó minőségű) jelenetek szórakoztatnak, illetve időnként a játék engine-jével készült bejátszások mutatják be mit is kell tennünk. Összesen 12 helyszín van, amit teljesítenünk kell, ezek nem túl nehezek, de azért ne higgyük, hogy sétakocsikázásra megyünk, egy-egy szint ugyanis képes előcsalni az állatot még a legnyugodtabb emberekből is. Amennyiben egy szakaszt teljesítettünk, az választhatóvá válik az arcade módban is, annyi különbséggel, hogy egy Rally autóval kell ugyanott megküzdenünk. Az irányítás a szokásos, különbség igazán csak abban van, hogy az A lenyomásával használatba tudjuk venni a teljesen fel tuningolt járgány speciális tását, a turbózást. Ezzel igen kellemes sebességet tudunk elérni. A helyszínek sejtéseim szerint a filmből vannak behelyezve a játékba, azonban erre nem mernék megesküdni, mivel (mint már említettem) nem láttam azt. Barátnőm viszont járt már Párizsban és mikor látta, ahogy játszom, nagy mosollyal jelentette be azt a tényt, hogy felismert pár helyet, ami a valóságban is létezik, és volt is szerencséje hozzá. Nem tudom, az azonban biztos, hogy vannak olyan helyek, amik tipikusan franciásak, és le sem tagadhatnák hovatartozásukat. Van rendes forgalom is, ami nagyon nagyot dob a játék hangulatán, a másik jó pont a belső nézetet érinti, ez szinte tökéletesre sikerült. Emlékszik valaki a Ronin-ban (mekkora film!) látott üldözési jelenetekre?? Legalább akkora élmény itt is bekerülni az autópálya forgalmába, és kétszáz akárhány kilométer/óra sebesség mellett lavírozgatni a civil autók közt. Rádásul mindezt úgy tesszük, hogy nyakunkban ott loholnak a rend éber őrei. Kész voltam tőle... Ha már említettem a zsarukat. Ők lesznek a legfőbb akadályok célotok elérésében, no meg még a japán maffia, akik szintén rátok fognak pályázni (a játékosok élete már csak ilyen). Persze nem csak ez a két szupercsapat nehezíti előrejutásotokat (de nem ám...). Ott van még a jó kis forgalom, tele ugyanolyan idióta sofőrökkel, mint az életben, ezen kívül az útviszonyok is nagyon be tudnak tenni néha. Sokszor hajszálvékony utcákon kell átzúznunk, vagy brutális kanyarokat bevennünk. A megfelelő irányt egy nyíl jelzi nekünk mindig a kép tetején, azonban ezt nem mindig vesszük észre az iszonyatos sebesség mellett lévő autókerülgetés alatt. Ebből sok kellemetlenség adódhat, úgyhogy figyeljetek rá. Elég egy nagy sebességgel szembe haladó járgánynak neki ütközni és már el is haláloztunk ugyanúgy, mint az életben, frontális ütközés esetén (ráadásul itt a papa sem tudd újabb verdát venni). Taxink állapotát egyébként a jobb felső sarokban láthatjuk, a turbó kijelzője alatt (ez utóbbit csak a harmadik pályától kezdve használhatjuk).

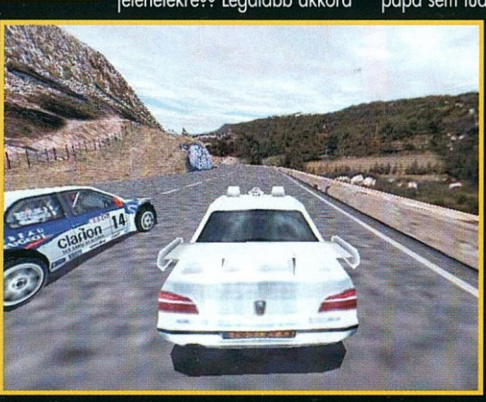




FRANKÓ ÓRÁVAL JÁRSZ?

TAXI 2





220 FELETT

Nem számítottam rá, de teljesen rabul ejtett a játék, amiben nagy szerepe volt a kellemes irányításnak, a valósághoz hasonló forgalomnak és a hihetetlen sebességnek. Ráadásul még a zenék is amolyan jó kis vezetős hangulatú zúzós alkotások, de berakhatjátok hozzá az új Rammsteint (pl. Adios), a Manson koncertalbum utolsó számát (stúdiófelvétel) is a hangulat fokozása érdekében. A mesterséges intelligencia nem eget rengető, de azért rendesen keresztbe tud tenni a gép. Most pedig jöjjenek a negatívumok. RÖVID!!! Szinte semmi ez a 12 pálya, én egy nap alatt végignyomtam a játékot, amiért ráadásul semmit sem kaptam (azért egy kis megnyerés videónak örültem volna). Azért akkora baj nincs a szavatossággal, mert én azóta többször is nekiestem a pályáknak és még mindig remekül szórakozom velük, mindenesetre megerőltethették volna magukat a készítők pár plusz pályával, bonusz opciókkal. A másik nagy hiba az, hogy ekkora sebesség mellett nem tud a hardware pengeéles grafikát produkálni, de azért azt kihagyhatták volna, hogy végig előttünk jelenik meg a táj (bár a Crazy Taxi sem bírta a nagy iramot, azért az szebb volt). Mindezek mellett nagyon megfogott a Taxi 2, és akit nem ijesztenek el ezek a tények, az szintén remekül fog szórakozni vele...bár nem hónapokig.

Böjtös Gábor

TAXI 2

UBISOFT

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ SEBESSÉG, HANGULAT
× GRAFIKA, RÖVID, RÖVID, RÖVID

7.5 pont

DREAMCAST LELTÁR

TRICKSTYLE

Na, ez a játék is a Dreamcast megjelenése után került a boltok polcaira, tehát nem mai darab. Egy nagyon érdekes anyagról van szó. Deszkás játék, de nem gördeszkára avagy snowboadra kell gondolni, hanem egy egészen új dologra a légdeszkára. Ha jól emlékszem ebből még nem készült játék. Egy nagyobb dombokkal teletűzdelt pályán kell faladatokat, megoldanunk. Általában, fénylő pontokat kell begyűjtenünk, de nem árt, ha egy-egy trükköt is csinálunk, ha sok pontot akarunk szerezni ami egyébként a játék célja. Érdekes egy játék, de sajnos az irányítás megvalósítása nem lett a legjobb. Nehéz kezelni a légdeszkát. Ráadásul némelyik pálya túl bonyolult és könnyű rajtuk elakadni. Szerintem a játékmenet sem valami változatos, és néha igencsak unalmasba csap át a dolog. Grafikailag sem egy nagy szám a játék, bár ha azt veszem, hogy majd két éve jelent meg, akkor nem is olyan rossz. Viszont a szereplők, így is kissé szögletesek. A technos stílusú zenék nem rosszak, külön jó pont, hogy trackes a CD, tehát meglehet hallgatni külön is a számokat. Viszont azt nem értem, hogy miért tölt annyit a gép? Sajnos semmi olyan nincs a játékban, ami kiemelné az átlagos alkotások közül, így nagyon középszerűre sikeredett az egész. Sőt a nehézkes irányítás miatt néha idegesítő is. Nem olyan szörnyű, de nem is lesz a kedvenced!





6 pont

POWERSTONE

Bevallom, először nem tetszett a Capcom kissé fura stílusú verekedős játéka a Powerstone. Ha jobban meggondolom a gép ellen játszva most sem tetszik, mert elképesztő módon csal a játék. A bunyó egy 3D-s terepen játszódik, mint mondjuk az Ehrgiez, tehát teljes mozgás szabadságunk van. Szaladgálhatunk, felugorhatunk a tereptárgyakra. Voltaképpen nem is a verekedésen van a hangsúly, hisz közelharcra csak ritkán kerül sor. A pályán minden tereptárgy igénybe vehető az ellenfelünk elpusztítására. Székeket, padokat, köveket stb. hajíthatunk hozzájuk, de felvehetünk a pályákon véletlenszerűen megjelenő fegyvereket is pld. puska, bazooka, kalapács, kard stb. A célunk amellett, hogy elverjük az ellenfelet az, hogy összegyűjtsük a menet alatt három követ. Amennyiben ez megvan átváltozunk egy sokkal erősebb harcossá és hihetetlenül látványos (Anime rajzfilmbe illő) támadásokkal söpörhetjük el az ellenfelet. Gyűjtsétek tehát a köveket és ne engedjétek, hogy az ellenfél összegyűjtse őket. Ha átváltoztok nyomjátok le a két ravaszt és jön valami gigantikus támadás, persze ehhez max energia kell. Összesen nyolc embert választhatunk. A grafikája a Powerstone-nak nem igazán jó, mivel már nagyon régen megjelent a gépre. Kissé szögletesek az emberek és a hátterek is sablonosak. Egyébként már a második része is megjelent az anyagnak. Azt meg kell mondjam a keményebb támadások elég látványosak! Sajnos a játszhatóság nem a legjobb. A zenék átlagosak, ám passzolnak a játék hangulatához. Nem rossz alkotás, manga rajongóknak érdemes kipróbálni.



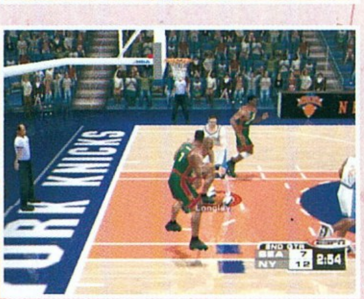


7 pont

ESPN NBA 2NIGHT

A múlt számban bemutatott NBA 2K után kiábrándító volt játszani az Espn NBA 2Nighttal. Pedig jól nyit a játék, jobban mint az NBA 2K, hisz végre rendes filmes intró köszönt ránk kezdéskor, amelyben csak úgy szórják a látványosabbnál látványosabb kosarakat. Talán az intró a legjobb az egész játékban. Rengeteg csapat, meg statisztika van itt is, de hát ez manapság már elvárható. Ami lehúzza az anyagot az a grafikája. Maga a pálya még viszonylag igényes, de a játékosok, már nem a legjobbak. És akkor a szokásos 2D-s "lap" közönségről már nem is beszéltem – vajon hány bites gép kell, hogy ezt végre kiküszöböljék!? További probléma a játékosok darabos mozgása, és az, hogy idegesítően lassú az játékmenet. Pedig a kosárlabdának – pláne az NBA-ben – az a lényege, hogy egy nagyon gyors és pörgős sportág, ahol nincs idő gatyázni. Néha úgy mennek a játékosok, mintha lassított felvételt néznénk. Lehet persze látványos kosarat dobni (amit megismétel a játék), de a lassúság megöli a látványt. Szerintem túl nehéz a játék, legalábbis az ellenfelek csapata, túl jól játszott. A kameranézetek sem a legjobbak és bírók is túl szigorúak lettek. Szóval nekem nem jött be az anyag, ha kosaras játékot akartok DC-n szerezni inkább az NBA 2K-t vegyétek meg!





5 pont

MAX STEEL COVERT MISSIONS

Lassan Dreamcast-ra is szaporodnak a Syphon Filter típusú akciójátékok. Itt van például a Max Steel. Egy szokásos, kissé talán fantáziáltan akciójáték. Viszont az effajta anyagok kedvelői, bizonyára meg lesznek elégedve vele. A történet valahogy a Hulk sztorijára emlékeztetett. A főhős Josh megfertőződik egy baleset miatt egy Max nevű vírussal, így képes átváltozni a szuperhős Max Steellé. Kissé vérszegény, de mindegy. A főhőst hátulról követi a kamera. A játékmenet lineáris, néha át kell kapcsolni egy-egy kapcsolót, de elakadni legfeljebb az akció részeknél lehet. Az irányításban van néhány nehezebb fogás, de szerencsére az elején kapunk egy bővebb felvilágosítást. A grafikára semmi panaszunk nem lehet. A terepek jól festenek és elég látványosak lettek. A nagyfelbontás megtette a hatását, jól néz ki a játék. Néhány szebb grafikai effektre is futotta a készítők erejéből. Az egyetlen baj a karakterek kidolgozottsága, mivel picit szögletesek lettek. Arról sem feledkezhetek meg, hogy néhány mozgás nagyon darabos lett. A zenékkel igazából semmi baj nincsen, de nem is valami kiemelkedőek – átlagos mindegyik. Nem egy rossz játék, a stílus szerelmesei tehetnek vele egy próbát!





7.5 pont

SUPER STREET FIGHTER 2X

Super Street Fighter 2 X for Matching Service Grand Master Challenge. Ez a pontos címe a "legújabb" régi Street Fighter feldolgozásnak, csak nem írtam ki, mert nem fért volna felülre! A játék tulajdonképpen megegyezik a régi SSF2 Turboval. A DC technikai paramétereinek köszönhetően teljes képernyőn megy az akció, és a sebesség is nagyon fel van pörgetve. Végre nincs a PS változatokat tönkretevő hosszú töltési idő köszönhetően a DC 12-szeres meghajtójának – olyan mint SNES-en, nincs töltés! A hangok, zenék, a grafika mind változatlan, tényleg visszaadja a játék azt a hangulatot, amit SNES vagy MegaDrive verziók nyújtottak '94-ben. Hűúú, ha tudnátok, most milyen nosztalgikus érzések fogtak el, mert hirtelen eszembe jutottak azok az idők. Emlékszem MegaDrive-on az első játék SF2 volt, és mennyit játszottam vele! Tisztán emlékszem, amikor Ryu szívatott, én meg teli torokból üvöltöttem mérgemben úgy, hogy az egész lépcsőház hallotta. De szép is volt! Vajon lesz e még két olyan fantasztikus konzol, mint a SNES és a MegaDrive? Visszatérve a játékra csak egy NAGY probléma volt vele. Nevezetesen a főellenségek nevei (Balrog, Vega, M.Bison) fel vannak cserélve. Lehet, hogy a japán verzió miatt, de ez el van rontva és nagyon dühítő, hogy a játék Balrogot hívja M.Bisonnak, Vegát Balrognak és M.Bisont Vegának. Ezt leszámítva semmi gond a feldolgozással, ha a régi nosztalgikus hangulatra vágysz, szerezd meg a verekedős játékok ősét!

TOMB RAIDER CHRONICLES

Életemben nem sok fogadalmat tettem, de amiket mégis, azokat szentül tartom. Az egyik ilyen fogadalmamat most meg kellett szegnem. Ezt három éve tettem, ami arról szólt, hogy én többet ebben az életben nem játszom Tomb Raider játékkal, vagy amiben Lara Croft a főszereplő. Egyszerűen irritál engem ez a játék és borzasztóan... Hagyjuk, mert egy életre magamra haragítom a megszállott TR-eseket. Félre az elfogultsággal, most tárgyilagos leszek! Az új TR egészen eredeti történettel rendelkezik, hisz a negyedik rész után úgy tűnt Larának végleg vége (HE-HE). Itt ebben az epizódban barátai megemlékeznek a hősnő legemlékezetesebb kalandjairól. Mindegyik visszaemlékezés egy-egy pálya lesz a főszereplésével. A DC változat semmiben nem különbözik a PS-es társától, csak a grafika lett jelentős mértékben feljavítva. Pixelek sehol sincsenek, és a terepek is elég látványosak egy PS-hez szokott szemnek. A baj az, hogy a játék a TR3 grafikai enginejét használja, ami cseppet sem mai darab. DC-ből ha akarnák többet is kilehetne hozni – mondjuk a PC-s verziónál így is szebb az anyag. Ráadásul apróbb hibák is becsúsznak, gondolok itt a leakadásokra. Maga a játékmenet a szokásos TR-es stílusú, nem sok változás történt. Ügyességi és feladatok és kapcsolók őrült keresgetése, ez jellemzi végig az anyagot. Zeneileg nem igazán kiemelkedő a stuff, mint ahogy egyik TR sem volt az. Az igazi megszállottak szerint, ez a rész lett a legkönnyebben végigjátszható és a legrövidebb is. Igazából a készítők is egy küldetés lemeznek szánták az újgenerációs PS2-es rész előtt. A rajongók feltétlen szerezzék be, mások viszont kerüljék el! Végigjátszás a 34-es és 35-ös számban található hozzá Bagó Peti tollából.

STARLANCER

DC-re eddig nem jelent meg űrhajós progi, ám most az elsőnek megérkezett Starlancer nagyszerűen sikerült! Sőt az egyik legjobb ilyen játék, amivel eddig játszottam, sajnáltam is, hogy nem tudunk róla egy oldalon írni. A történet egészen eredeti. Röviden összefoglalva a jövőben járunk, ahol kegyetlen háború folyik az amerikaiak és az oroszok között. A hadszíntér ezúttal nem a Föld hanem az Űr! Mi természetesen a "jóságos" amerikaiakkal leszünk. Az intró egész jó lett, minőségileg még hagy némi kívánni valót maga után, de tartalmilag már tökéletes. Az egész játékot leginkább a PS-es Colony Wars sorozathoz tudnám hasonlítani. A feladatok sokkal egyszerűbbek, legtöbbször ellenséges hajók megsemmisítése és barátaink megvédése lesz a cél. Ehhez az egészhez több fajta űrhajót választhatunk, és mindegyik vadászra a kedvünk szerint felszerelhetünk fegyvereket is. A játék nagyon élvezetes lett köszönhetően főleg a bomba grafikának. Az űr, a bolygók és környezetünkben repkedő hajók, mind-mind nagyszerűen ki vannak dolgozva. Az elpusztított hajók után, mindig ott marad némi "űrszemét", azaz törmelék. Hangulatilag is kiváló a stuff, a harcoló barátaink folyamatos rádióüzeneteket (a bal felső sarokban az arcképük is látszik) küldenek, sőt még az ellenfelek is beanyáznak néha. Az űrcsaták izgalmasak, és az adrenalint pumpáló zenék csak fokozzák az izgalmakat. Amennyiben szereted az űrhajós lövöldözős játékokat a Starlancert egyszerűen nem szabad kihagynod!

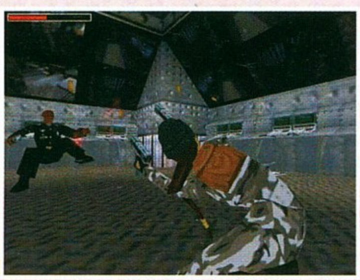
SPORTS JAM

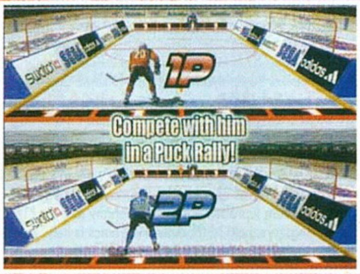
Minden sportnak van egy bizonyos része, amit az emberek a legjobban szeretnek benne. A kosárlabdában a kosárra dobás, a fociban a góllövés, a hokiban védés, vagy a baseballban a labda elütése. Eddig, ha ki akartuk próbálni ezeket a dolgokat, csak több játékban tudtuk megtenni, ráadásul hosszú és nemegyszer unalmas meccseket kellett végigjátszanunk. Szerencsére a Sega gondolt egy nagyot és összesűrítette a legjobb sportok legélvezetesebb részeit és belepakolta egy nagyon színvonalas játékba, ez lett a Sports Jam. Az anyagban következő sportokat találjuk meg: foci, hoki, kosárlabda, golf, amerikai foci, kerékpározás, baseball, tenisz. Több féle játékmód választható, melyek mindegyikében szelektálhatunk a felsorolt sportok között. Ezután egy kisebb ismertetés jön az irányításról. Ha mindent értünk, mehet a játék. Nagyon szórakoztató játszani és könnyen érthető a stuff, néhány perc után az összes feladatot tökéletesen elsajátíthatjuk. A SJ grafikája szerintem nagyon ütős, köszönhetően, hogy a játékosok rengeteg poligonból épülnek fel. Igaz a hátterek, főleg a közönség kidolgozottsága nem a legjobb. Sportőrültek, illetve akik egyszerű élvezetes játékra vágynak ezt az anyagot feltétlenül próbálják ki!

Veres Miki







9 pont | **8.5 pont** | **9 pont** | **9 pont**

Banjo-Tooie™

Az N64 utolsó reménysége



EGY KIS BEVEZETŐ

Mielőtt nekiállnék a Banjo-Tooie ismertetőnek és végigjátszásnak, időzzünk el egy kicsit az elődnél, azaz a Banjo-Kazooie-nál. A játékot ugye kétféle befejezéssel lehetett végigvinni, a hosszabb befejezést akkor láthattad, ha az ÖSSZES puzzle darabot begyűjtötted, azaz mind a százat. Ekkor Mumbo Jumbo a befejező animációban talál három mozgófényképet a pálmafán, amiken titkos, elérhetetlen pályarészek láthatóak, mindegyiken egy-egy különleges tárggyal. A játék készítői azt engedték sejtetni, hogy ezeket a titkos helyeket majd a Banjo-Tooie-ban lehet kinyitni, és ott hasznosítani a speciális cuccokat. Volt rengeteg találgatás is, hogy vajon a két kazetta hogyan fog kommunikálni egymással, valaki azt mondta, hogy majd a Transfer Pak segítségével, míg mások memóriakártyás trükkökben gondolkoztak. Ezért aztán a játékosok felfokozott izgalommal várták a folytatást, hogy végre bejussanak a befejezésben látható titkos helyekre. Most azonban mindenkit el kell, hogy keserítsek, mert elvileg a két játék nem kapcsolódik egymáshoz sehogy. Hogy akkor hol lehet megszerezni a befejezésben látható tárgyakat? Természetese a Banjo-Kazooie-ban. Nem kell mást csinálni, mit a Treasure Trove Cove pályán leereszteni a homokvárról a vizet, és a következő kódszavakat beírni. Minden csalás előtt be kell pötyögni a CHEAT szót is (tehénbőgést kell közben hallanod), és mindegyik kód után ki kell menni, majd visszajönni. Arra azért figyeljetek oda, hogy ne hibázzatok betűt, mert a helyes sorrendet semmi nem mutatja, csak a végén tudod meg hogy jól írtad-e be vagy, sem.

NOWYOUCANSEEANICEICEKEYWHICHYOUCANHAVEFORFREE – A Freezeezy Peak-ben az oroszlánfóka barlangjában a jégkulcshoz vezető járatban összetörik a jégfal, így most már szabad hozzá az út.

OUTOFTHESEAITRISESTOREVEALMORESECRETPRIZES- a Treasure Trove Cove pályán a Sharkfood sziget kiemelkedik, ahogy a befejező animációban látható volt. Odabent felugrálva a beugrókon a rózsaszínű tojást teheted a magadévá.

AMIDSTTHEHAUNTEDGLOOMASECRETINTHEBATHROOM – a Mad Monster Mansion vécéjében fog megjelenni a zöld tojás.

DONTYOUGOANDTELLHERABOUTTHESECRETINHERCELLAR – A Mad Monster Mansionban aktiválódik a világoskék tojás.

ADESERTDOOROPENSWIDEANCIENTSECRETSWAITINSIDE – A sivatagos pályán kinyílik a zárt ajtó, a kék tojást a szarkofágban találod, amit a kapcsolóval tudsz kinyitni.

NOWBANJOWILLBEABLETOSEEITONNABNUTSTABLE – Click Clock Wood-ba kell menni télen, a mókus házában lesz a sárga tojás.

THISSECRETYOULLBEGRABBININTHECAPTAINSCABIN - A Rusty Bucket Bay pályán a kapitány fülke az ágyon lesz a piros kérdőjeles tojás.

A megszerzett cuccokat egy új menüpontban tudod megnézni a Stop "N" Swamp-ban. Állítólag van egy olyan megoldás, hogy a tárgyak megszerezése után egy Game Shark kóddal le lehet fagyasztani a játékot, majd kicserélni a Banjo-Tooie-ra, és így aktiválni a cuccokat, de egyrészt ezt nem tudtam kipróbálni, másrészt néhány tárgy a BT-ben is megszerezhető, a többinek meg nincs is hely. Azért ebben nem vagyok teljesen biztos.

BANJO-KAZOIE 2 = BANJO-TOOIE



Már jó ideje vártam erre a játékra, és bizony nem keseredtem el, amikor Vincze Zoli barátom értesített, hogy a jövő héten végre megérkezik néhány példány kis hazánkba is. Természetesen rögtön beszereztem. Én ugyanis veszettül imádom a VALÓDI platformjátékokat (és itt most nem a Spyro, meg az Ape Escape féle trágyákról beszélek, de ugyanígy felhozhatnám negatív példának a DC-s Kao-t vagy a Fur Fighters-t is), és szeretem a Nintendo 64-et (bár szinte minden géptípus megtalálható a szobámban), mert csak ezen a platformon vannak igényes játékok a stílusban. Amikor leülök a Banjo-val vagy a Donkey-val játszani, ugyanazok az érzések kerítenek hatalmukba, mint amikor 6-7 évvel ezelőtt nyomtam a Super Mario World-öt SNES-en (a Megadrive-omat a Sonic-kal együtt a gyári csomagolásában dobtam ki a kukába). Hogy a hétvégi focimeccs után, a hajnalig Perfekt Dark-ozó társasságról ne is beszéljek (a csajok imádnak Mario Kart-ozni!). A BT követi az előző részben lefektetett alapokat. Ugyanazok a főszereplők és főellenségként ismét Gruntilda a boszorkány tért vissza. Hasonlóan az elődhöz, most is Banjo-ék házában választhatunk a három üres játékállás közül. Maga a program egy 3D-s platform játék, de gondolom ez mindenkinek tiszta. Hatalmas világokban, gyönyörű grafika mellett kell gyűjtögetnünk, leküzdeni az akadályokat, leverni az ellenségeket és a főellenségeket. Erről most túlzottan nem akarok sokat rizsázni, mert a leírás elég hosszú, és félek, hogy még a fele sem fog beférni erre a négy oldalra. Amit mindenképp meglepőnek találtam, hogy a játék nem használja a memóriabővítőt, mégis sokkal nagyobb és szebb pályákat gyártottak nekünk a készítők, ez azért nem semmi, ráadásul sehol sincs ködösítés. Amit külön kiemelnék azok a fény-árnyék hatások, amik ultra királyra sikerültek. Minden fényforrás valós időben világítja meg a terepet, és végre a szereplőknek is "rendes" árnyékuk van. (Még a Donkey 64-ben is csak egy kör jelképezte a szereplők árnyékát, és az nyúlt meg a megvilágítás szerint) ezek az árnyékok a real-time fényhatásoknak köszönhetően teljesen életszerűen "működnek", most mondjam azt hogy nagyon impresszív? Nem mondom, mert ez nem az én dumám – de az. Kíváncsi vagyok legközelebb mivel fognak minket megint ámulatba ejteni a Rare-es srácok. Azért a látvány elképesztő, és néha olyan szédítő magaságokból nézhetünk le a hatalmas terepre, hogy eláll az ember szava. Csak szuperlatívuszokban tudok beszélni a grafikáról. Igaz nagyon ritkán beszaggat a játék, de ezt az rója fel hibaként, aki mutat nekem egy olyan gépet (konzolt vagy PC-t) ami 4 Mega memóriával ugyanilyen minőségű grafikát produkál. A hangok nagyon ott vannak! A különböző szereplők most sem beszélnek, hanem a saját hangjukon gügyögnek, haláli! A zenék egy fokkal gyengébbek lettek, mint legutóbb, de ez nem hiba, akkor ugyanis a tökéletesnél is jobbak voltak. A játék megint jó hosszúra sikerült, elsőre 32 óra alatt vittem végig, bár még nem jutottam el 100%-ig, mert Cloud C. pályán nem tudom legyőzni Canary Mary-t. Úgyhogy ezzel még szenvednem kell. De ha meg is unod a játékot, akkor is ott van a többjátékos mód, ahol a 14 különböző multiplayer játékban még "Goldeneye-ozhatsz" is, mert van köztük belső nézetes lövöldözés is. Tiszta Perfekt Dark! Sőt megnyitható egy replay opció is, amiben újrajátszhatod az összes mini-játékot, megküzdhetsz újra a főellenségekkel, és mindegyik videót is megnézheted bármikor. Szívesen boncolgatnám még, több oldalon keresztül hogy melyik pálya miért a kedvencem, hogy mekkora ötletek vannak a játékban, hogy mekkora istenek ezek a Rare-s fiúk, de egyszerűen nincs több helyem.

MOZGÁSOK, SZEREPLŐK, TÁRGYAK

Nagyon korrekt módon a szereplők tudják az összes mozgást a Banjo-Kazooie-ből, ami már önmagában sem kevés, és ehhez még meg is lehet tanulni több mint 24 mozgást! A sima vakondtúrások helyett fémnyílásokat kell keresni a földben, ezekben lakik Bottle rokona Jamjar, Bottles halála miatt, ő lesz most a kiképzőnk – szó szerint.

Az alapmozgásokról most nem írnék semmit, mert a gyakorlópályán az összesről kérdezhetjük Bottles szellemét, az újakat pedig majd akkor ismertetem, amikor meg kell tanulni. Egyébként a különböző padokat, és cipőket is ugyanúgy kell használni, mint anno.

Banjo-n és Kazooi-n kívül a sokak által kedvelt Mumbo Jumbo-t a sámán is lehet majd irányítani, ő mindössze ugrani és a varázsbotjával áramozni tud. Varázserejét a Mumbo padoknál tudjuk hasznosítani. Új szereplő Wumba Humba az indiánlány, aki szintén nagy varázsember, az ő feladatai lesznek az alakváltó varázslatok elvégzései. Különböző pofás dolgokká fog minket a játék során átváltoztatni például: tengeralattjáró, hógolyó vagy mosógép. (Emlékeztek, hogy a BK-ban Mumbo is néha véletlenül mosógéppé alakított át minket?)

Mumbo és Wumba is akkor aktiválható, ha már megtaláltuk nekik a Glowbo-jukat. Ezekre a mágikus lényekre a varázserejük miatt van szükség, szerencsére nem nehéz őket begyűjteni. Visszatérnek a Jinjo-manók is, mindenki legnagyobb örömére. A hangjegyek most nem egyesével vannak szétszórva a szinteken, hanem ötösével, és mindenhol van egy speciális is, ami húsz sima hangjegyet ér. Az új mozgásokat csak akkor tudjuk megtanulni, ha rendelkezünk bizonyos mennyiségű hangjeggyel, ez mindig adott. A tojások és a tollak rendeltetését remélem, nem kell külön elmagyaráznom. Persze azért a gyűjtögetésben megint csak a puzzle darabok kaptak központi szerepet, ezek kellenek a továbbjutáshoz. Az életerőnket az ellenfelekből kivert mézdarabokkal pótolhatjuk (amúgy nagyon sokféle ellenséggel fogunk az utunk során találkozni, sőt mindegyik pályán lesz egy főellenség is), de vigyázzunk, mert a kérdőjeles és a felkiáltójeles darabok néha többet ártanak, mint gyógyítanak. A pályák bejáratai előtt mindig van egy puzzle oltár, erről leolvashatjuk, hogy hány kirakó kell a szint megnyitásához, és ha rendelkezünk a megfelelő mennyiséggel, arra is megkéretjük őket, hogy teleportáljanak minket a Jiggywiggy templomba. Ha már szóba jöttek a teleportok, a szinteken belül is találhatunk ilyeneket, általában mindig öt darabot. Egy lesz a bejáratnál egy Mumbo-nál egy Wumbá-nál, a többi pedig speciális helyeken, ezeket mindig aktiváljuk, nagyban megkönnyítik a dolgunkat. Rengeteg helyen lesznek majd kérdőjelle! ellátott táblák, ezeket elolvasva támpontokat kapunk, hogy mit is kéne csinálnunk. A legtöbb puzzle darabot, ahogy már a Rare játékoknál megszokhattuk, nem lehet csak egyszerűen begyűjteni, beszélni kell a világok lakóival, feladatokat teljesíteni, mini-játokokat megnyerni, a pályák között ide-oda váltogatva pedig az új mozgásokat kihasználni, és odáig elérhetetlen részeket felfedezni

RÖVID ÉRTÉKELÉS

A játék király, fáraó, császár, minden szempontból. Hibát én nem találtam benne, pedig direkt kerestem. Sok dolog, szereplő, esemény szervesen kapcsolódik az első részhez, kismillió utalás lesz a BK-ra, szinte az összes régi szereplő feltűnik majd újból, ez külön megdobja a hangulatot. Mondjuk nem is vártam mást, a Rare-ben ugyanis még nem kellett csalódnom. Minden N64 tulajnak kötelező darab.

AZ ELŐZMÉNYEK

A Banjo-Kazooie ugye ott ért véget, hogy a nagy Jinjonator segítségével legyőztük a banyát és lelöktük a tornyából, akire ráadásul még egy hatalmas szikla is ráesett. A történések óta két év telt el és Gruntilda még mindig a szikla alatt szenved, hűséges segítőtársával Klungo-val együtt, aki képtelen felemelni a sziklát. Egy zord esős estén aztán minden megváltozik. A jó barátok Banjo, Kazooie, Mumbo és Bottles és Banjo-éknál kártyáznak, amikor egy váratlan földrengés szakítja meg a partit. Egy hatalmas fúrófejjel ellátott gépezet töri át a sziklafalat, és Gruntilda rég nem látott testvérei szállnak ki belőle: Mingella a vékony és Blobelda a kövér boszorkány. Egy igen erős varázsigével kiszabadítják nővérüket a szikla fogságából, aki némi változáson esett át az elmúlt két évben. Lévén, hogy a kő alatt nem tudott enni, szó szerint csontra fogyott, amivel nincs is igazán kibékülve. Az eseményeket kifigyelő Mumbo rohan vissza a házba értesíteni a többieket, amikor a banya kiszúrja, és néhány pusztító varázslatot küld utána. A sámánnak még sikerül figyelmeztetnie a csapatot, hogy hagyják el az épületet, azonban a buta vakond, Bottles nem veszi komolyan Mumbo-t, mert kártyázás közben is folyton a boszorkánnyal ijesztgették szerencsétlent, és azt hiszi, hogy most is csak át akarják verni. A spell végül eléri és szétrobbantja a házat Bottles-szel együtt, aki be is mondja az unalmast, azaz meghal. És ez talán a legjobb ok, hogy Banjo és Kazooie ismét a boszorkány után eredjen és megoldást találjanak a vakond "problémájára".

SPIRAL MOUNTAIN

Akik játszottak már az előző résszel, azoknak ez a pálya ismerős lesz, hiszen ott is ez volt a kezdő szint, ahol az alapmozgásokat lehetett elsajátítani, és az SP most is ezt a célt szolgálja (bár lesz itt más dolgunk is a későbbiekben), tehát ha elfelejtetted volna valamelyik mozgást a BK-ból, itt újra begyakorolhatod őket, a vakondtúrásoknál Bottles szellem mindent szívesen elmagyaráz. A terep az elmúlt kéi évben rendesen megváltozott, ebbe mondjuk a boszorkányok szörnyei is besegítettek egy kicsit, Gruntilda régi kastélyába vezető függőhíd is leszakadt, a boszorkányfejbe azonban repülve még be lehet jutni. Odabent egy régi ismerőssel Cheato-val a mágikus könyvvel találkozhatsz (és a BK eredeti, halhatatlan zenéje szól a barlangban!). Amiért az első részben segített nekünk, Gruntilda kitépte az oldalait és szétszórta a világokban, egyfajta melléküldetés, hogy a kitépett lapjait is gyűjtögessük össze neki, cserébe minden ötödik után egy-egy csalókódot kapunk tőle. A túloldalon a sziklafalnál van egy ugrópad, amiről elrugaszkodva, fel is szedheted az első Cheato Lapot. Ha már megtanultad a Brill Drill mozgást a bányás pályán, gyere vissza, és a ház előtt a kráterben lévő szikla alá beszorult aranyhalat szabadítsd ki, és dobd a vízbe. Beszélj vele, megtanít a gyors víz alatti úszásra (A+B gomb egyszerre lenyomva) ráadásul megduplázza a levegő buborékaidat!!! Miután megtanultál kapaszkodni, repülj fel a kisebbik vízeséshez és menj be a barlangba, ahonnan a víz folyik. A párkányon függeszkedj végig, a vízesésnél pedig kapaszkodj fel, így jutsz be a rácsok mögé, ahol egy Banjo-Kazooie játék vár, szétverve a kék kérdőjeles tojás lesz a tiéd. Amikor már tudsz a levegőben lőni, gyere vissza szintén az SP-re, szállj fel (a repülés pad a spirál út tetején van), és robbantsd be a falban a rácsot, ami a cipőknél van. A barlangban egy másik Banjo-Kazoie kazetta van, és ha szétütöd, egy rózsaszín kérdőjeles tojást kapsz. A Spirál Mountain-ben egyetlen egy dologra nem jöttem rá. A nagy vízesés mögött láthatóan berobbantható a beugró hátsó fala, de mégsem akar berobbanni. Ha valaki tudja a megoldást, írja már meg legyen szíves. Cuccoljuk fel magunkat mindenféle földi jóval is. A Spiral Mountain-t elhagyni azon a átjárón lehet, amin Klungo is távozott.

KLUNGO, AZ ELSŐ ÖSSZECSAPÁS

(Minion with a Mission)

Klungo pályák közti főellenség. Mindhárom alkalommal, amikor találkozunk vele, a saját maga által gyártott potion-

ök seftségével akar majd elintézni. Az első összecsapás nem túlzottan nehéz, láthatatlanná válik, és csak ritkán jelenik meg halványan. Próbáljuk betájolni és megütni. Amikor látható, védőpajzs veszi körül és potion-ökkel dobál. Három ütés után elmenekül. A járaton keresztül a Jinjo faluba jutsz. (Egyébként azok a barlangok, ahol Klungo-val küzdesz, az összecsapások után eltűnnek.)

JINJO VILLAGE

A Jinjo faluban találhatóak a különböző színű Jinjo házak, a szürke kivételével, azt ugyanis a boszorkányok szétrobbantották. A házak között aktiváljuk Jamjar silóját. A falu közepén van Jingaling Király palotája ő a falu és a Jinjo-k vezetője, kár hogy a kis manók mind egy szálig eltűntek otthonaikból. A király kérése, hogy találjuk meg őket, mert jó lenne, ha a jövő héten kezdődő Kickball bajnokságon már itt lennének. Hogy szavainak nyomatékot adjon, egy puzzle darabot is kapsz tőle és megnyit egy titkos átjárót Bottles házába. Amint kilépünk a palotából vált a kép, és bepillantást nyerhetünk, miben is mesterkednek a boszik. Egy gigantikus életerő elszívó masinát indítanak be, ami segítségével Gruntilda új testet kaphat. A Big-O-Blaster első célpontja épp a Jinjo király és palotája, akiből sikeresen el is szívják az életet. Az események után menjünk a vakond házába.

Később a zöld Jinjo ház mögötti homokos részen észrevehetsz egy párkány, amin végigfüggeszkedve egy járaton keresztül egy jégbarlangba jutsz, ahol egy Banjo-Kazooie játékkazettát találsz. Verd szét, hogy megkapd a legendás jégkulcsot.

bal oldalon. Ennek a szintnek van még egy érdekes lakója Honey B., (a neve ugye mézelő méhet jelent) aki a nagy méhkaptárban él. A méhkisasszonynál válthatjuk be a megszerzett üres, arany lépes mézeinket plusz életerőkre. A kaptár jobb hátsó lábánál egyébként van egy arany lépes méz.



PINE GROVE

Ebből a központi térségből juthatsz be a Witchyworld pályára, és itt található Wumba wigwamja is. A homokos vízparton Jamjartól megtanulhatod a Gránáttojások használatát, a vízben pedig a Talon Torpedo mozdulat megtanulása után, berobbanthatod a sziklát és továbbmehetsz a Wasteland-re. Wumbá-nál át tudod változtatni Kazooie-t egy zöld sárkánnyá, csak előbb meg kell szerezned a Mega-Glowbo-t. Ahhoz meg a jégkulcs kell. Ha megvan a Mega-Glowbo, Wumba átváltoztatja Kazooie egy sárkánnyá. Ebben a formában a B-t megnyomva Kazooie tüzet tud fújni, és a tűztojások soha nem fogynak el.

CLIFFTOP

Érdekes, hogy ezen az összekötő szinten van Mumbo-nak háza. Először a vasútállomás kapcsolóját nyomjuk le, ehhez ki kell függeszkedni a párkányon a kis paltformra. Van itt egy siló is. A Jolly Roger Lagoon pálya bejáratával szemben van egy lefelé vezető lépcső, ennek a végén is

Érdemes először Mumbo koponyaházába menni (végig fel a lépcsőkön), és átváltani a sámánra, vele visszafutni a lépcsők közepéig a Mumbo platformig és megidézni a szobrot (Summon- Golden Goliath). A szobrot irányítva rúgjuk szét a bejáratnál a sziklát, ami alól egy repülés platform kerül elő, és a két hatalmas koponya kaput is üssük szét. Amikor a szoborral felszeded a puzzle darabot, menj ki a mocsárból a másik járaton, egy nagy templom lesz ott a Code Chamber, annak is rúgd be a bejáratát. Egyébként a Code Chamber-be kővé változva is be lehet jutni a kis bejáraton, de a későbbiekben is szét lehet lőni a nagy kaput egy gránáttojással. Ha még nem mondtam volna a Code Chamber-ben lehet beírni a megszerzett csaló kódokat, akárcsak a BK-ben a homokvárban.

PUZZLE DARABOK

Puzzle #1- Amikor a szobrot irányítod menj be azon a koponyás kapun, aminek mindkét szárnya kinyílt (úgyis csak azon férsz be), fordulj jobbra és menj át az ingoványon. A szobor olyan nagy, hogy nem tudsz vele elsüllyedni. A szigeten ugorj fel a puzzle darabért.

Puzzle #2- Mumbo háza melletti magas maja templom (Targitzan Temple) legtetején találod.

Puzzle #3- A templom melletti függőhídon keresztül egy mezőre jutsz, ahol Bovina a tehén elpanaszolja, hogy mennyire zavarják a repkedő rovarok. Lőjük le mind a négyet, a jutalmunk nem marad el. Kell hozzá az Egg Aim mozgás.

sodó oszlop van, középen pedig egy hatalmas szikla. Törjük szét a követ a Brill Drill-lel, és menjünk le. Üssük sorrendbe meg a négy oszlopot, hogy a legmagasabb tetejéről leessen a puzzle darab. Ha megvagyunk vele, rohanjunk fel érte, mert a mutatványra mindössze 45 másodpercünk van.

JAMJAR MOZGÁSAI

#1- Egg Aim, 25 hangjegy szükséges hozzá. A járatot a lépcsők mellett találod. A Felső C-vel belsőnézetbe lépve egy célkereszt jelenik meg és a Z-vel tudsz lőni.

#2- Grib Grab, 35 hangjegy kell hozzá. A "vakondtúrást" az első koponyakapun bemenve találod. Ez nem egy külön mozgás mégis nagy segítség, miután megtanultad, a platformok szélén, leeséskor, ugrás után meg tudsz kapaszkodni, és jobbra-balra függeszkedhetsz. Ilyenkor a B-vel tudsz Kazooie-val öklelni. Felmászni valahová A-val tudsz, leesni a Z-vel.

#3 Breebull Blaster, 30 hangjegy kell hozzá, a templom melletti párkány végében találod Jamjar-t. Bizonyos helyzetekben belsőnézetre tudsz majd váltani, és Kazooie-t lőfegyverként használhatod. Ez a mozgás mindig magától aktiválódik, ha valahol szükséged lesz rá.

JINJO-K

#1- A bejárattól jobbra lévő tóban találod.
#2- A függőhíd közepén van.
#3- Az első koponyás kapu után, pont szemben veled a



BOTTLES HOUSE

Itt sok dolgod nem lesz. Szegény Banjo-ék igyekszenek, hogy ne szólják el magukat Bottles családtagjai előtt, hogy mi is történt a vakonddal. Beszéljünk a gyerekekkel, az egyiktől kapunk egy prototípus szemüveget az Amaz-O-Gaze-t, segítségével belső nézetben a bal és jobb C gombokkal zoomolni tudsz. Menj ki a házból a hátsó kijáraton.

ISLE O'HAGS

Voltaképpen az IO'H a pályaválasztó szint, mint ahogy azt a Banjo-Kazooie-ból már megszokhattuk, itt is rengeteg feladatunk lesz, és ez is rengeteg alszintre bomlik, ahova csak azután lehet eljutni, hogy bizonyos mozgásokat elsajátítottunk. Ezenkívül itt is kell különféle dolgokat gyűjtögetnünk.

WOODED HOLLOW

Van itt egy siló, az első pálya bejárata, és ami nagyon fontos a nagy Puzzle Templom. A templom előtt egy őr posztol, aki csak akkor enged be, ha rendelkezel a megfelelő mennyiségű kirakó darabbal. Szerencsére ez először mindössze egyetlen darab. A templomban él Jiggywiggy, aki a nagy kristálypuzzle segítségével megnyitja nekünk a pályák bejáratait, amennyiben kirakjuk a képeket a templom jobb oldalán található arany monoliton. A dolog pont úgy működik, mint anno a házunkban lévő képeken. A játék időre megy és egyre nehezebb lesz. Elhagyva a templomot, menj jobbra a zöld járatba, a végén lesz egy Jinjo. Ezen kívül van itt még két járat. Az egyik visszavisz a Jinjo faluba, a másik pedig egy hatalmas tojáshoz vezet. A tojásról majd legközelebb.

PLATEAU

Innen nyílik a Glitter Gulch Mine pálya bejárata, és innen mehetsz tovább a Clifftopra és a Pine Grove pályaválasztó szintre. Van itt egy Jinjo is a szikla alá szorulva, kiszabadításához először meg kell tanulnod a Brill Drill mozgást. A bánya bejáratánál 45 hangjegyért Jamjar megtanít a Tűztojások használatára, amivel rögtön ki is nyithatsz egy kaput a

van egy kapcsoló, ez aktiválja a Halfire Peak pálya bejáratához vezető hidat. A kőépület tetején megtalálod a Glowbo-t, ami Mumbo-nak kell. Ha már tudod használni a falon járó cipőket, a silóval szemben a lábnyomoknál kell felfutni a Jinjo manóért. A cipőt a Halfire Peak bejárata mögött találod. Ja, és a Jégtojások használatára is itt tanít meg Jamjar.

WASTELAND

Ide a Pine Gorve összekötő szintről lehet átjutni, mégpedig akkor, ha már megtanultad a Talon Torpedo-t, mert csak ezzel tudod szétrobbantani a víz alatti sziklát. A silótól balra visszafelé lesz néhány platform, ahol felugrálva két manó is vár rád, a baloldali a Jinjo, a jobboldali Minjo. Egyébként innen nyílik a Terrydactyland és a Cloud C. pályák is. Továbbjutni a Quagmire térségbe csak az után tudsz, hogy már tudod használni a faljáró csukákat, egyszerűen csak fel kell rohanni velük az átjáróba.

QUAGMIRE

Sok okosság itt már nincs. Innen nyílik a Grunty's Indrusties pálya, és a banyatoronyba is innen lehet feljutni a faljáró cipők segítségével. Igaz ennek a bejárata 70 puzzle darab begyűjtése után nyitható. Ha már fent vagy a bejáratnál a zöld kapcsolóval lehet aktiválni odalent az ugrópadot, így legközelebb már nem szükséges a faljáró cipőket használnod. Az összekötő szintekről ennyit, most nézzük a konkrét pályákat (világokat), részletesen, ami most kimarad, azt majd egy hónap múlva olvashatjátok.

MAYAHEM TEPMLE (1 PUZZLE DARAB)

Az első pálya maja mintára lett kialakítva, hatalmas templomok, és szobrok, közt szaladgálhatunk, az ellenfeleink is maja harcosok lesznek. A szint zenéje eszméletlen jóra sikerült!! A lövöldöző forgó szilafejeket a homlokuk közepébe lőve lehet elintézni.



Puzzle #4- Mumbo házával szemben lévő kincstárt a hat kígyófej szétlövésével tudod kinyitni. Odabent az őr Bloatazin elég ideges, mert eltűnt Targitzan kedvenc relikviája, szerezzük vissza neki. Fel kell jutni a kincstár emeletére, majd a kapcsolós ajtó után az ősember barlangjában lesz az arany szobor, hogy ne ébresszük fel, lopakodva menjünk a kincsért, majd jutassuk vissza jogos tulajdonosának. Egyébként az Unga Bunga barlang a későbbiekben egy átjáró lesz az őslényes pályára.

Puzzle #5- A Code Chamber tetején egy hatalmas kígyó Slumber alszik, ha felébred lenyeli a puzzle darabot. A platformra a jobb sarkán kell felugrani, és szintén lassan odalopakodni a kirakóért.

Puzzle #6- Mássz fel a börtön tetejére, és függeszkedj végig a párkányon a csizmáig. A csizmával már át tudsz szaladni a futóhomokon, aminek a túlsó partján lévő kirakót lehetetlen elhibázni.

Puzzle #7- Targitzan templomába csak akkor kapunk bebocsátást, ha már megtanultuk a Breebull Blaster-t. A labirintusban zöld szoborfejeket kell gyűjteni. A titkos ajtókat az A-val lehet kinyitni. Tíz darab után Targitzan megnyitja az egyik titkos termének a bejáratát, aminek a közepén lesz a puzzle.

Puzzle #8- Ha mind a húsz zöld szoborfejet sikerül összeszedned Targitzan megnyitja a jobboldali ajtót is, ahol vele kell megküzdeni, egy újabb puzzle darabért. Amikor forog, lőni kell a "célkereszteket" a testén. Amikor leáll, mindig először a megidézett harcosokkal kell végezni, hogy újra forogni kezdjen a szobor. Ő a pálya főellensége egyébként.

Puzzle #9- Wumba varázsmedencéjében alakulj át kővé, ebben a formádban már beengednek a Kickball stadionba. Az alagsorban gyakorolhatsz is, ha kedved van. Három mérkőzés kell győzedelmeskedned, hogy te legyél a Kickball bajnok. A negyeddöntő még egyszerű, minél több sárga kőgolyót kell a saját kapudba jutatnod. Az elődöntőben szintén, csak itt már megjelennek a piros golyók is, ezt célszerű az ellenfelek "hálójába" lőni, mivelhogy mínusz egy pontot ér. A döntőben szintén ez a szitu, csak arra kell vigyázni, hogy itt már lesz egy fekete robbanó golyó is. A győzelmed után ismét kapsz egy puzzle darabot.

Puzzle #10- Miután a Brill Drill mozgást megtanultuk a bányás pályán, jöjjünk vissza a börtönhöz és a tóban a járaton ússzunk át a következő barlangba. Itt öt egyre maga-

sziklafalba vájt odúban lesz, kell hozzá a Grib Grab mozgás.

#4- Repüljünk fel a Kickball stadion tetejére, ott lesz a negyedik manó.

#5- Targitzan templomában, az egyik rejtett ajtó visz az ötödik Jinjo-hoz.

Glowbo #1- Mumbo házában a zöld fénybe vár rád.

Glowbo #2- Wumba wigwamja mögött szaladgál.

CHEATO LAPJAI

#1- A kincstárban a folyosón balra van egy nyílás a végében egy ugró platformmal, ami a laphoz juttat.

#2- A Code Chamber tetejéről két párkány is fut egy

BANJO TOOIE

RARE/NINTENDO

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
RUMBLE PACK
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA

✓ HAMISÍTATTLAN BT JÁTÉK, PONT, MINT AMILYENRE VÁRTAM
× AZ ÁRA FELÉR EGY SZÍVINFARKTUSSAL

10 pont



jobbra és egy balra. A jobb oldalon végigfüggeszkedve tudod felvenni a második lapot.
#3- A börtön tetejéről jobbra végigfüggeszkedve a párkányon, a járat másik végében van a harmadik lap.

ÜRES LÉPES MÉZEK

#1- A kincstárban az egyik aranykupacon találod.
#2- Rögtön a bejárat mögött egy kis vájatban, - csak kővé válva lehet felszedni.
#3- Bovina a tehén mögött az épületről kell felugrani érte, kell hozzá a Grib Grab mozgás, hogy meg tudj kapaszkodni a párkány szélén.

Amit még csinálj meg: változz kővé, és teleportáld magad a börtönhöz. Beszélj a közelében álldogáló szoborral, aki megadja a cella ajtaját nyitó kódot. Ez játékonként változik, tehát mindenképp beszélned kell vele. A megadott kombináció alapján kell sorrendben rálépni az ajtónál lévő három kapcsolóra. Ha kinyílt a cella beszélj a lakójával, akin egyelőre még nem tudsz segíteni.
A pálya végeztével menj vissza a Jigywiggy templomba, ha elég sok puzzle darabot szedtél össze, rögtön megcsinálhatod a 2. és a 3. kirakót is.

GLITTER GULCH MINE (4 PUZZLE DARAB)

A második pálya egy hatalmas bánya. Azért különleges ez a szint, mert itt találkozhatsz először Chuffy-val a vonattal, akivel megreparálása után a pályák között vonatozhatsz. A legokosabb, amit csinálhatsz, hogy a pálya elején szerzel egy Glowbo-t, és Wumba wigwamjában átváltozol detonátorrá. Ebben az alakban jól be kell járni a bányát, mert 6-8 helyen is be- illetve szét kell robbantani valamit, ami a későbbiekben nagyon fontos lesz. Ahol TNT hordó van, ott állj a kanóc végére és gyújtsd meg (B gomb), ahol pedig szikla torlaszolja el az utat, csak simán robbantsd fel (B gomb), de arra vigyázz, hogy ilyenkor fogy az energiád is, és ha egyre csökken, akkor már nem tudsz többet robbantani. A járatok egyébként nagyon egyformák, ezért mindig figyelj oda, hogy mi van a kiírva. Mondjuk néhány helyen (például a vonatállomásnál) táblák is jelzik, hogy az alagút hova vezet.

PUZZLE DARABOK

Puzzle #1- Rögtön a lejáratnál lesz két láda, az egyikben egy futócipőt találhatsz. Vedd fel, és lépj rá a bejárattól nem messze lévő kapcsolóra, ami felnyit egy rácsot a patak végénél. Fuss oda gyorsan és ess le a vízesésnél, tiéd az első kirakó.
Puzzle #2- A bejárattól balra van egy lejárat (a sziklát, ami eltorlaszolja, szét kell robbantani). Lent egyrészt egy új mozgást is tanulhatsz (Beak Bayonet), és megint egy belső nézetes lövöldözés következik. (Bill addig nem enged be, amíg meg nem tanultad a Beak Bayonet-et) Tizenöt darab dinamitot kell megsemmisítened 200 másodperc alatt. A tölteteket nem szabad meglőni, mert egyből felrobbannak, öklelve kell őket elintézni (B gomb). Szerencsére az időt csak akkor kezdi számolni a gép, ha az elsőt elintézted, ezért van időd feltérképezni a labirintust.



Puzzle #3- Mumbo és Wumba lakhelye között félúton van egy ház (jó magasra kell felmászni). Itt él Bullion Bill a – szó szerint – öreg róka, aki elveszett társát Dilbertát siratja. Még jó hogy láttuk őt a maja pályán. Menjünk vissza hozzá, tehát az előző pályára, és a börtönében lévő sziklát semmisítsük meg a Brill Drill mozgással, az így nyílt átjáró egyenesen Bill házába vezet, és a jutalmunk sem marad el.
Puzzle #4- a kőtörőben ugrálj át zúzógépek alatt és nyomd át a kapcsolót, minek hatására leállnak a gépek, viszont beindul a futószalag. Menj Mumbo házába és kérd a segítségét (Mumbó kponyháza és a kőtörő közt azért könnyű utazni, mert mindkettő mellett van egy teleport), menj vissza a kőtörőhöz és a Mumbo pad segítségével helyezd a nagy sziklát, amin a puzzle jel van a futószalagra (Levitate- Jiggy Boulder), hagy zúzódjon össze. A gép kis darabokban dobálja ki a kirakót, amiket neked kell összeszedned.
Puzle #5- Ha már Mumbo-nál tartunk, menj vele a vasútállomásra és hozd rendbe Chuffy-t a vonatot (Levitate-Chuffy the Train), gyere vissza Banjo-ékkal és menj a mozdony vezetőfülkéjébe. Amikor a GO feliratú kapcsolóra akarnál lépni, Old King Coal nem engedi át a vonatja irányítását. Meg kell vele küzdeni. Ugorj a mozdony kazánjába. Válassz ki egy magasabb platformot és kezd el lőni az öreg kokszot, sorban hullanak le majd a végtagjai, asszem a két karja elveszetése után mérges gázt gerjeszt majd, ezért oda kell arra is figyelni, nehogy a levegőd elfogyjon. Legyőzése után kapsz egy puzzle-t, és a vonat irányítását is átengedi nekünk.
Puzzle #6- Közvetlenül a vasútállomástól balra nyílik egy lejárat (Mine Entry 3). A kis alagút kétfelé vezet (a sziklákat fel kell robbantani), jobbra egy nagy házhoz jutsz, aminek az emeletén van egy áramkapcsoló. A pincében a világítást nyomja fel, sajnos csak addig, amíg rajta állsz. Lent a pincében majdnem teljes s sötétség, így kel elkolbászolni a vékony deszkákon a kirakóért. Szerencsére a real time-os fényeffekteknek köszönhetően szépen bevilágíthatjuk az utat a tüzes tojásokkal. (Vagy válj szét Banjo-ékkal, és egyiküket hagyd a kapcsolón.)
Puzzle #7- Az alagút bal oldali elágazása egy generátor terembe visz. Az áramfejlesztőket meg kell lőni, hogy fényt adjanak, viszont csak ideig-óráig működnek. Ez idő alatt kell szintén feljutni a kirakóért a kacskaringós hiányos úton.
Puzzle #8- Wumba sátrával szemben is van egy berobbantható ajtó, odabent a mérges gázban, a ketrecben egy madár üldögél, szabadítsuk ki (törd szét a kalitkát), mire Canaray Mary (akinek elég csúnya Szezám utcás külseje van) elrepül. (Egyébként nálam ez egy jó pont volt, mert régen tényleg madarakat vittek magukkal a bányászok a tárnákba, hogy a levegő minőségéről meggyőződjenek). A kanárit a bejáratnál találod, megreparálta a kézikocsit és kihív egy versenyre, ami nagyon könnyű lesz, mert a ketrecben eltöltött sok idő miatt még eléggé gémberedettek a szárnyai. Győzd le, tiéd a puzzle.
Puzzel #9- A kőtörő mellett a második, hosszabbik járat egy kis faházhoz vezet, amit szét lehet robbantani. Az így megnyílt lejárat a víz alá visz. A járatokban, ha jól emlékszem először jobbra kell úszni, aztán balra, a parton egy puzzle darab fog várni. Ide egyébként érdemes akkor jönni, amikor már kiszabadítottuk az aranyhalat.
Puzzle #10- Miután megtanultad a rugóscipők használatát az őslényes pályán, már elérhető a vízesésnél a beugróban az utolsó kirakó.

JAMJAR MOZGÁSAI

#1- Beak Bayonet, 95 hangjegy kell hozzá. Mielőtt neki kezdenél a belső nézetes lövöldözéshez, a kis barlangban találod a vakondot. FPS-ben a B-vel öklelni tudsz.
#2- Brill Drill, 85 hangjegy kell hozzá. Bill házával szemben lévő platform-együttes tetején tanulhatod meg. Hasonló, mint a Beak Buster, csak a Z folyamatos nyomva tartásakor, Kazooie forogni kezd, mint egy fúró. A keményebb sziklákat, illetve a jeget lehet vele szétverni. Nagyon hasznos kis mozgás.

JINJO-K

#1- Egyszerűen csak menjünk végig a síneken, hogy rákadjunk.
#2- A mérges gázzal ellepett barlangban kiabál segítségért.
#3- Valamelyik berobbantható járat mögött van egy börtön, aminek az ajtaját szintén szét kell robbantani, odabent egy Jinjo raboskodik.
#4- A vasútállomás melletti kék kristálykupac tetején van egy szikla, ezt verjük szét.
#5- A Water Storage egyik hordójának tetején van. A Jolly Roger Lagoon elsüllyedt hajóján a Kazooi fejes emblémát törjük be. Ússz végig a járaton, a propellereket a jégtojásokkal lehet lefagyasztani. Az ötödik Jinjo-hoz fogsz kilyukadni.
Glowbo #1- Rögtön a bejárattól jobbra lévő kristálykupacon.
Glowbo #2- Mumbo házától balra lévő szétrobbantható szikla mögött bujkál.

CHEATO LAPJAI

#1- Elvileg a magasugrócipő kellene hozzá, ami a lejáratnál a ládában van. Azonban a kötélre felmászva is át lehet érte ugrani.
#2- Ha másodszor is legyőzöd Canary Mary-t, egy Cheato lapot ad díjként.
#3- Amikor leesel a vízesésnél az alacsonyabban lévő kijáraton hagyd el a barlangot. Lesz itt két nagy tartály. Amelyiknek az oldalán létra van, abban van a harmadik lap.

ÜRES LÉPES MÉZEK

#1- Bill háza előtti szikla szétverhető a Bril Drill-lel, alatt találod az első lépes mézet.
#2- A vasútállomáson van egy Rare jelzésű láda, üsd szét, benne van a második.
#3- A kisebbik vízeséstől (ahonnan a patak indul) balra van egy kis barlang, amit szinte teljesen ellepett a mérges gáz. Az egyik szikla alatt van, amit keresel.

Amit még csinálj meg: a Fuel Depot-ban robbants be a bejáratot, hagy induljon útjára a lebegő ajándékdoboz, erre a következő pályán úgyis szükséged lesz. A nagy vízeséses barlangban van egy vízalatti járat, amit berobbantva, egy hatalmas jégpáncélszekrényhez jutsz, ezt a jégkulccsal tudod kinyitni. Odabent a legendás Mega-Glowbo-t tudod felvenni. Kell hozzá a Talon Torpedo mozgás. A M-Glowbo-t vidd Wumbá-hoz.

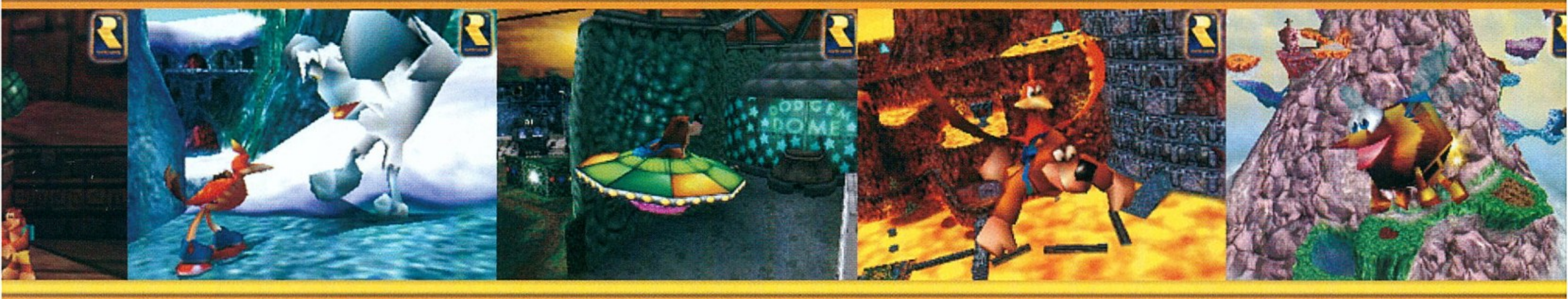
WITCHYWORLD (8 PUZZLEDARAB)

Ez az egyik kedvenc pályám. Egyrészt, mert rengeteg különböző dolgot gyúrtak egybe, másrészt, mert az egyik legkirályabb zene szól különböző hangszerelésben, hiába a Rare zeneszerzői nem tudnak hibázni. A szintet talán egy nagy vidámparkhoz tudnám hasonlítani, de van itt minden, még egy hatalmas cirkusz is. Van egy vadnyugati stílusú pályarész, egy űrzóna, 51-es körzet, középen a hatalmas cirkusz és végül maga a pokol, azaz az Inferno. A bejárat mellett van egy lezárt terület (ez az 51-es körzet),a kaput gránáttojással lehet berobbantani. A jegyárus bódé mögötti kapcsoló nyitja a hamburgerest, a sültkrumpli-árus kapcsolóját pedig maga a bolt mögött találod.
Kezdéskor érdemes ellátogatni Wumbához, hogy változtasson át pénzszállító páncélkocsivá. Kocsiként fedezzük fel az pálya többi részét. A cirkusz körül elhelyezkedő pénztárgépeket üssük el, így négy belépőt gyűjthetünk össze. Ahol kocsijelzésű ablakok vannak, dudáljunk (B gomb), hogy beengedjenek. Az Inferno-nál van egy "persely" ide szintén kocsiként tudunk lóvét dobni, ez nyitja a pokol kapuját. Visszaváltozva menj be az Inferno kapuján, idebent van Mumbo háza. Kérd a segítségét, egy Mumbo pad az 51-es körzetben van, a másik kettő az Űrzónában, Mumbo mindhárom alkalommal az áramellátást állítja vissza. Az Inferno mellől nyílik a vasútállomás is, a kapcsolójáért a koporsóról kell felugrani, majd végigfüggeszkedni a párkányon. A vonatot egyébként hívni is lehet, ehhez a vonatos táblánál kell B-t nyomni. A vadnyugati érában, a faoszlopra felmászva végig kell egyensúlyozni a kötélen egészen a liftig. A tetejére ugorva lehet aktiválnia a felvonót. Ezen a pályán jelennek meg az idegesítő Minjo ellenfelek is, ők teljesen úgy néznek ki mint a Jinjo-k, ugyanúgy integetnek, meg kiabálnak is, de a közelükbe érve viszont elektromos áramot gerjesztenek és megtámadnak minket. A legkönnyebben úgy lehet őket megkülönböztetni a Jinjo-któl, hogy messziről meglőjük őket, és ha sérülnek, akkor biztosak lehetünk benne, hogy Minjo az illető.

PUZZLE DARABOK

Puzzel #1- A vadnyugati részen van egy "erőgép". Húsz másodperc alatt kell nyomni a kapcsolójára egy Beak Buster-t, egy Bril Drill-t, és egy gránáttojást, majd felmászni a szétrobbant haranghoz a kirakóért.
Puzzle #2- Még mindig a vadnyugati résznél maradva, menj be a dupla nagy ajtón. Odabent egy nagy légvár van leeresztve. Ahhoz, hogy fel tudd fújni, tudnod kell használnod a szétválasztó padokat. Egy gránáttojással robbantsd be a falon a vasrácsot, majd válaszd szét Banjo-ékat. Egymás után ugorj be mindkettővel az előbb kirobbantott nyílásban és odabent állj rá velük a megfelelő kapcsolókra, hogy a légvár felfújódjon. A várban két különböző mini-játékban is részt vehetsz. Az egyikbe Kazooie-val kell menni, a megjelenő karikákon kell átugrálni (a piros egy pontot ér, a zöld kettőt, a kék pedig hármat), ha gyorsan akarsz végezni, vedd fel a terem közepéről a futócipőt. Egyébként a puzzle darabért egy perc alatt kell harminc pontot csinálnod.
Puzzle #3- Szintén a légvárba kell menned, de most mind a két szereplővel. Lufikat kell szétlőnöd repülés közben, ehhez már tudnod kell az Air Egg mozgást. Egy perc alatt ötven pontot kell összeszedned. A piros lufik szintén egy pontot érnek, míg a zöldek kettőt és a kékek hármat.
Puzzle #4- Az Inferno kapuja előtti oszlopra kell felmásznod, majd kiegyensúlyoznod a végére, ahol egy puzzle figyel, utána jöhet a jól mg érdemelt jutalmad, ugrás a vizesmedencébe.
Puzzle #5- Bent az Inferno-ban válaszd szét a szereplőket a padon. Banjo-val állj rá az ugró pad kapcsolójára, Kazooie-val pedig rohanj fel a spirál alakban felfutó párkányon. Használhatod a futócipőt is, csak a lefelé csúszdázó tűzmanókkal kell vigyázni. A tetején a megjelenő ugrópadról rugaszkodj el (Kazooie egyedül sokkal magasabbra képes ugrani) a kirakóért.
Puzzle #6- Az űrzónában a középső nagy épületben, miután helyreállítottad Mumbo-val az áramellátást, a csillag alakú platformokra ugorva azok liftként működnek. Emelkedj fel rajtuk egészen a gyűrűs bolygóig és ugorj a gyűrűre. Várd meg, amíg olyan helyzetbe kerülsz, hogy a bolygó veled egyirányba forogjon és ugorj rá (Kazooie vigye Banjo-t), a tetején ott a következő puzzle.
Puzzle #6- Miután az űrzónában a kinti Mumbo pad segítségével szintén visszaállítottad az energiát, kinyílik a Dodzsem Dóm kapuja. Menj vissza Wumbá-hoz, és pénzszállítóként gyere vissza. Bent a Dóm-ban szintén lesz egy persely, ebbe pénzt dobva nyílik meg a Dodzsempálya kapuja. Változz vissza Wumbá-nál, és megint gyere vissza. Három menetben kell győzedelmeskedned, hogy megkapd a kirakót. Az első a legkönnyebb, egy ellenfeled lesz csupán, és negyvenöt másodperc alatt kel hatvan pontot begyűjtened (pontot szerezni úgy lehet, ha elütöd a felbukkanó villanykörtéket, értelemszerűen a piros itt is egy pontot ér, zöld kettőt, és a kék hármat). A második menetben már ketten próbálnak feltartóztatni, viszont csak ötven pontot kell szerezned a győzelemhez. A harmadik menet lesz a legnehezebb, hiszen itt már három ellenfél fog akadályozni a pontszerzésben, szerencsére csak negyven pontot kel begyűjtened. Ha ez is sikerült, egy kirakóval leszel gazdagabb.
Puzzle #7- Miután Mumbó-val ráadtad az energiát a kütyüre az 51-es körzetben, mássz fel a lifthez a vadnyugati zónában és vitesd át magad az űrrészlegbe. A falon





futó kábelen függeszkedj át jobbra, aktiváld az ugrópad kapcsolót, majd nyomd át a piros kapcsolót a falon, mire kinyílik a bányába vezető kapu, és végre megérkezik a lebegő ajándékcsomag a rendeltetési helyére. A dobozból egy UFO kerül elő, beszállva egy klassz kis mini-játékot nyomhatunk. A megjelenő célpontokat a Z-vel tudod szétlőni (a kék itt is hármat ér, a zöld kettőt, a piros pedig egyet, de ezt utoljára írtam le), ha sikerül ötszáz pontot összelőnöd, tiéd a puzzle.

Puzzle #8- A cirkuszba belépve egy régi ismerősbe botlasz Congá-ba a gorillába. Ha nálad van a négy belépő, beenged a nagy sátorba, ahol előadás helyett egy főellenség vár: Mr.Patch a hatalmas felfújható sárkány. A gyenge pontjai azok a foltozások, amikkel a kilyuggatott testét toldozgatta össze. Az elsőt még a földről kell szétlőni (csak gránáttojással lehet sebezni), ekkor megjelennek a repülőpadok, a többit tehát a levegőből kell szétdurrantani (ehhez szükséges a Airborne Egg Aiming mozgás). Ha emlékeim nem csalnak, 12 helyen kell eltalálni, hogy teljesen leeresztődjön, és megkapd a kirakót.

Puzzle #10- A bejárattól balra szintén egy régi ismeretlen ismerősre bukkanhatunk a jegesmedve Boggy feleségére, aki azt szeretné, ha begyűjtenénk a három csemetéjét, hogy végre hazaindulhassanak. A srácok véletlenszerűen vannak szétszórva a pályán. Kettőt közülük meg is kell etetni, viszont az egyikük annyira dagadt, hogy még menni sem tud. Őt majd akkor tudod visszavinni az anyjához, ha már az őslényes pályán megtanultad Banjo-val a Taxi Pack mozgást.

JAMJAR MOZGÁSAI

#1- Split Up, 160 hangjegy kell hozzá. A cirkusz mögött, ahol a szétválasztó padok vannak, lehet megtanulni, hogy hogyan is kell őket használni. Először rá kell állni a Banjo fejesre, és nyomni egy A-t, erre Kazooie kiugrik Banjo hátizsákjából. Ha a másikukra akarsz váltani, akkor vagy még a padon, vagy színesen csillogó teleportoknál kell megint egy A-t nyomni. Ha újból össze akarod őket hozni, elég hozzáérni a másikhoz.

#2- Pack Whack, 120 hangjeggyel kell, hogy rendelkezz. A légvár mellett van Jamjar nyílása, először szét kell választanod Banjo-t Kazooie-tól, és egyedül a medvével kell odamenned, ez ugyanis az első olyan mozdulat, amit az egyik főhős külön tanul meg és a továbbiakban egyedül is fog használni. Szóval ha csak Banjo-val vagy a B-t megnyomva Banjo pofán veri az ellenfeleit az üres hátizsákjával.

#3- Airborne Egg Aiming, 180 hangjeggyel tudod megtanulni. Repülés közben a Felső C-vel tudsz belső nézetbe váltani, és a Z-vel tüzelhetsz. Szintén egy praktikus technika, bár szerintem mindegyik az.

JINJO-K

#1- A western zónában a jobb oldali ajtóra kell felugrani, majd jobbra végigfüggeszkedni a párkányon.

#2- A második Jinjo-t a cirkusz tetején találod, végig kell hozzá egyensúlyozni vagy függeszkedni a lift kábelén és leesni hozzá.

#3- Az 51-es körzetben van egy pénzszállítós ajtó, mögötte raboskodik szerencsétlen Jinjo. Változz át és szabadítsd ki.

#4- A Dodzsem Dóm tetejéről kiabál neked.

#5- A Caves of Horror részen az egyik börtönben senyved, lődd szét a lakatot egy gránáttojással és küldd haza.

Glowbo #1- Talán a legnehezebb megtalálni, lévén, hogy Wumba wigwamjában graszál.

Glowbo #2- Az Inferno-ban van Mumbo házától jobbra lévő platform nyúlványon.

CHEATO LAPJAI

#1- Érj el legalább négyszáz pontot az UFO-s lövöldözős játékba, hogy megkapd.

#2- Pénzszállítóvá változva menj az Inferno-ba, lesz ott egy ajtó, amit dudálással tudsz kinyitni.

#3- A Hunted Caverns-ben egészen végig kell menni a kacskaringós úton, felugrani a párkányra és végigfüggeszkedni rajta a harmadik Cheato oldalért.

ÜRES LÉPESMÉZEK

#1- Elég nehéz ezt nem megszerezni, merthogy Mumbo házában a zöld fényoszlopban van

#2- Ezt is elég nehéz eltéveszteni, amikor felfújod a légvárat az átjáróban van, ami a pumpás szobába vezet.

#3- Miután aktiváltad a liftet, vitesd át magad az Űrzónába, és ugorj a liftállomás tetejére.

Amit még megcsinálhatsz: a Caves of Horrors-ban ahol az egyik Jinjo-t kiszabadítod a börtönből, a másik két cella lakójával is megteheted ugyanezt. Az egyikük egy régi jó barátunk: Gobi a teve, aki az előző játékban is már többször a segítségünkre volt. Utoljára akkor láttuk, amikor a "négy évszakos" pályán locsoltattuk vele a virágot a Banjo-Kazooie-ban. Akkor megunta, hogy állandóan a hátára ugráltunk és kinyomtuk a vizet a púpjából, ezért elhatározta, hogy inkább a láva világban keres nyugalmat. Azonban csak idáig jutott, amikor Grunty csatlósai elkapták és fogságba zárták. Szabadítsuk hát ki – később a valódi lávás pályán még szükségünk lesz rá, és a púpjában elraktározott vízre is. A harmadik cella lakója egy kis dinoszaurusz. Elszökött otthonról, hogy játsszon a parkban, de megijedtek tőle, és őt is bezárták, robbantsuk szét az ő ajtaját is. A kis dínó viszont csak akkor hagyja el a celláját, amikor Chuffy a vonat a vasútállomásra érkezik. Ugyanis ő vele érkezett ide, és csak a vonattal tud hazamenni. Ha végeztél a pályával, menj vissza a Plateau összekötő szintre.

JOLLY ROGER LAGOON (14 PUZZLE DARAB)

A kikötőben legelőször járkáljunk körbe és szedjük össze a Doubloons pénzérméket. Ahol laza a talaj ott "fúrj". A tér közepén álló vasládát gránáttojással lehet szétrobbantani, de csak a repedezett oldaláról, alatta lesz a szétválasztó pad. Mumbo Jumbo háza melletti beugróba csak akkor tudsz felkapaszkodni, ha Kazooie-val egyedül rugaszkodsz el az ugrópadról. Összesen harminc érmét lehet találni a pályán. A sámánnal hígítsd fel a vizet oxigénnel, innentől kezdve Jolly Roger Lagoon-ában tudsz levegőt venni a víz alatt is. A tér bal oldali épületének a kéményéről felugorva meg tudsz kapaszkodni a párkányban. Végigfüggeszkedve rajta, be tudod törni az egyik csatorna fedelét. A csatornában a kapcsolóval állítsd le a szennyvízfolyást, a két labdázó malac legnagyobb örömére. (Tudniillik a Grunty's Industries pályáról a mérgező anyagoktól itt szabadulnak meg.) Ezen a pályán is összehoz a sors majd néhány régi ismerőssel. A Jolly vendéglőben van egy kis ablak, ami egy elzárt szobába néz, lődd szét az ablakon keresztül a TNT-s hordókat, hogy kirobbanjon az épület fala, és könnyen juss Smugler barlangjába.

PUZZLE DARABOK

#1- Az első kirakó még nagyon egyszerű. Ha már rendelkezel 20 Doubloons-szal, csak meg kell venni Pawno boltjában.

#2- Atlantisz-nál van egy nagy épület, aminek nem lehet betörni a bejáratát, lesd le az ajtófélfán található szimbólumok sorrendjét, és ennek megfelelően lőj tojásokat a középen lévő sellőszobrok edényeibe. (A sorrend asszem véletlenszerű) Odabent a Halak Templomában egy újabb malaccal találkozol Chris P: Bacon-nel, aki víz alatti fotókat szeretne készíteni, de a píranyák nem hagyják békén, segíts neki, azaz védd 1 percig a megjelenő halaktól. Elég egy harapás és kezdhetsz elölről mindent. Hálából egy kirakót kapsz tőle. Ezt a feladatot csak akkor tudod teljesíteni, ha előtte már megtanultad a víz alatti lövést.

#3- A lagúna közepén egy hatalmas elsüllyedt UFO pihen, miután megtanultad a Talon Torpedot, törd be az ajtaját. A csészealjban három idegen tartózkodik (Kazzoie rákérdez nem hívják-e véletlenül valamelyiküket Elvis-nek, enyhe célzás a Pefekt Dark-ra.) Reparáljuk meg nekik a kristályhajtóművüket, azaz 20 másodperc alatt lőjünk mind a négybe egy-egy jégtojást. Miután felszállt az UFO (később még találkozunk velük a Halfire Peaks pályán), kiderül hogy egy puzzle darabon dekkoltak idáig.

#4- A nagyobb víz alatti barlangokban átlátszó halakra lehetsz figyelmes, akiknek mindenféle tárgy van a gyomrukban. Ezek közül egy egyikük egy puzzle darabot nyelt le. A Talon Torpedo mozgással lehet kiszedni belőle, de az mindig véletlenszerű, hogy hol éppen, hol úszkál.

#5- Jolly a fogadós elpanaszolja, hogy a partnerét jet ski-zés közben lenyelte egy tengeri szörny. Maggie-t a Nagy Hal Barlangjában kell keresni. Mint ahogy a hely neve is utal rá, úszkál itt egy nagy hal. Először lődd ki a szájából a öt fogát, majd ússz a gyomrába, a bal oldali járat végében lesz akit keresel. A puzzle darabot akkor kapod meg, ha visszamész a fogadóban és beszélsz velük.

#6- Régi öreg teknős barátunk is visszatért köreinkbe, őt úgy találod meg, ha Mumbo házának földszinti falát berobbantod, ahol meg van repedve. A nyíláson keresztül egy elkerített öbölbe jutsz, ahol Tiptup kesereg, mert nem akar kikelni a tojásból a kicsinye. Válaszd szét Banjo-ékat és Kazooie-val gyere vissza, és keltsd ki a tojást. Szükséges hozzá az őslényes pályán megtanulható költési mozdulat a Hatch.

#7- Miután kirobbantottad a falat a fogadó mellett, menj le a lépcsőn a víz alatti barlangba, ez Smuggler Barlangja. A víz közepén egy magas platformon egy kirakó figyel, de se elrepülni odáig, se a vízből felugrani hozzá nem lehet. A megoldás, hogy majd később kell visszajönni érte miután megtanulta a lávás-jeges világban Kazooie-val a siklórepülést.

#8- Változz át Wumbánál tengeralattjáróvá (abban a barlangban van a sátra, ami Atlantiszból nyílik felfelé), és teleportáld magad abba a barlangba, ahol egy csomó elsüllyedt öltözőszekrény van (Lockers Cavern). A barlang végében van egy sötét üreg, ahová csak tengeralattjáróként tudsz lemerülni. Odalent egy mini-játékban kell győzedelmeskedned. Egy perc alatt hatvan pontot kell összeszedned a víz alatti aknák szétlövésével.

#9- Még mindig a Locker Cavern-ben maradjunk. Kazooi-val törd be (vagy robbantsd be egy gránáttojással) azt a szekrényt, amire a D. Jones név van írva. Beúszva egy hatalmas hallal Lord Fak Fak-kal kell megküzdeni a következő puzzle darabért. Először a testén található hat villogó pontot kell szétlőni, majd miután kinyitott a szemeit, értelemszerűen azokat kell célba venni.

#10- A strandoló malactól akkor kapsz kirakó, ha először elállítod a szennyvízfolyást, majd felmelegítened a vizet, hogy fürödni tudjanak. Ehhez a Halfire Peaks pálya bejáratával szemben lévő medencéből kell leeresztened a melegvizet a kapcsolóval. A víz pont a lagúnába ömlik és már tiéd is a kirakó.

JAMJAR MOZGÁSAI

#1- Wing Whack, 265 hangjegyet kell összegyűjtened érte. Balra a kikötő végében a barlangban van a túrás. Kazooie-val egyedül kell menni, mert ez csak az ő mozgása. A B-vel ütni tanulsz a szárnyaival.

#2- Sub-Auqa Egg Aiming, 275 hangjegyért. Béreld ki a szobát a Jolly fogadóban, (vagy robbantsd be az ajtaját egy gránáttojással) a sarokban lesz Jamjar, aki megtanít a víz alatti lövésre. Ugyanúgy be kell váltani belső nézetre a Felső C-vel, és a Z-vel tudsz lőni úszás közben is.

#3- Talon Torpedo, 290 hangjegy kell hozzá. Atlantisznál az elektromos angolnák épületében találod Jamjart (Electric Eel's Lair). Külső nézetben a víz alatt Z-t nyomva Kazooie kiugrik a hátizsákból és a farktollait propellerként használva, úgy úszik, mint egy torpedó. Az A-val lehet gyorsítani, a víz alatti Kazooie fejjel ellátott nyílásokat is így lehet berobbantani. A mozgás öt piros tollat használ fel, és csak limitált ideig tart, mégis az egyik leghasznosabb mozdulat.

JINJO-K

#1- Emlékeztek még Blubber kapitányra a Banjo-Kazooie-ból? Nos neki a lagúnában van egy jet-ski kölcsönzője, amennyiben megdobjuk egy Doubloon-nal, elővarázsol nekünk egy ládát, amit széttörve egy futócipőhöz jutunk. A cipőt felvéve végig kell rohanni a lagúna túloldalára, és felugrani a beugróban raboskodó manóért. A vízből simán egyébként nem lehet hozzá felugrani.

#2- Blubber kölcsönzőjében az egyik gerendáról kiabál, fel lehet hozzá ugrani a hordók tetejéről is, de sokkal egyszerűbb, ha a pult mögött lévő ugrópadot használod.

#3- Az elsüllyedt hajó rakterében van egy Jinjo fejjel ellátott láda, ezt szétlőve egy gránáttojással, jutsz a harmadik Jinjo-hoz.

#4- A negyedik Jinojo-t Maggie-hez hasonlóan a nagy hal nyelte le, őt a hal gyomrának jobb oldali járatának végében találod.

#5- Atlantisznál a Seaweed Sanctum Pillar-ban kell a két ugrópadról felugrani, a Jinjo az egyik hiányos oszlopról integet.

Glowbo #1- Pawno boltjának egyik polcáról nyöszörög.

Glowbo #2- Abban a víz alatti barlangban van a központi tartóoszlop két lába között, ahol Wumba sátra is található.

CHEATO LAPJAI

#1- Miután Pawno-tól megvásároltuk a puzzle darabot, menjünk ki, majd ismét vissza a boltba, legközelebb egy Cheato lap lesz az üvegbúra alatt. A papírdarabért Pawno 5 Doubloon-t kér.

#2- Valamelyik átlátszó hal gyomrában emésztődik, hogy melyikben az véletlenszerű, játékonként más.

#3- Atlantisznál be kell törni az Ancient Swimming Baths bejáratát. Odabent válasszuk ketté Banjoé-kat és Kazooie-val a helység legmagasabb pontjáról siklórepülésben vehetjük fel a falról a harmadik Cheato lapot. Előtte mondjuk, meg kell tanulni a siklást.

ÜRES LÉPES MÉZEK

#1- Annak a csőnek a tetején van, amiből a szennyvíz folyik. A bal oldali épületről kell felugrani a párkányra és végigfüggeszkedni.

#2- A másodikat szintén egy átlátszó hal bendőjében találod meg, ez is véletlenszerű.

#3- Atlantisznál, a halak temploma előtt van egy kis beugró, abban van a harmadik üres lépes méz.

Amit még csinálj meg: Smugler barlangjában van egy Kazooie fejes bejárat, üsd ki úsz végig a járaton (a légcsavarokat szintén jégtojással lehet megfagyasztani. A Grunty I. pályára jutsz, és egy Jinjo-t vehetsz fel. Ja, egyébként a járatokban kaszaboló polipokat is jégtojásokkal lehet megfagyasztani.



A többit majd egy hónap múlva. Ha közben eljutnál a főellenségig, lesz majd egy olyan rész, amikor nem tudod sebezni a járművét. Ilyenkor a gép kipufogócsövei közt lévő nyíláson kell beküldeni két távirányítású tojást, és odabent robbantani.

CSIPI M LEE



Csevegő



Ez is egy elég "keskeny" hónap volt, már ami a leveleket illeti. Kevés jött és ezekből még kevesebb volt használható. Lentebb olvashatjátok a termés javát, természetesen – szokás szerint – abban a formában, ahogy azokat ti elkövettétek. Azért gondolkodjatok el, ez így egyre gyengébb lesz – Csipi

SEGA-sz Martin bátyó!!! Franyó az újság, le a kalappal előttetek. A Csipinek üzenem, hogy baba a Shenmue végigjátszása (végig is nyomtam a game-t). Itt jegyezném meg, hogy ilyen játékokkal életre lehetne kelteni a DC-t. Ez a Yu Suzuki egy király csávó!!! (Az ő nevéhez fűződik ugye a Ferrari F 355 – is). Ha mindenki így állna hozzá a kérdéshez, akkor merőben fényesebb lene a helyzetünk (ugye kedves DC tulajdonos társaim?). A Shenmue-t szerintem nem igazán lehet felülmúlni (max: Shenmue 2), mert ennyire magával ragadó játék nincs!!! (Eddig). Persze ott van PS2-n a The Bouncer, ami legalább olyan császár cucc!

Más. Nem, biztos, hogy értem a pánik okát, miszerint a DC úgymond "kilőtte magát". Tipikus magyar szokás, hogy egy rémhír hallatán mindenki elkezd kombinálni. A gépből több mint 7 millió kelt el a világ országaiban. (Ja, raktáron is van még állítólag 3-4 millió db.) Hallottam már olyat is, hogy egy kiscsávó visszavitte a DC-jét, és becserélte egy PS One-ra úgy, hogy még rá is fizetett!!! *(Aki hülye, az haljon meg – Csipi)* Tisztában sem volt azzal, hogy milyen progik vannak a gépre, meghallotta a "rémhírt" és túladott a gépén?! Mellesleg van ismerősöm Angliában, és azt mondta, hogy ott iszonyú pozitív fogadtatása van a gépnek, és nem kimondottan az ára miatt!!! Külön újságot is csináltak, ami csak a DC-vel foglalkozik. Ott rengetegen szeretik, és úgy gondolják, hogyha már kifizettek érte x,y összeget, akkor kitartanak mellette. Nem rossz a Dreamcast, csak nálunk mindenki be van sz***, holott egyre több progi jelenik meg rá. Plusz, ha hozzáveszem azt, hogy netezni is lehet vele (méghozzá elég gyorsan), és jön rá a Bleemcast nevű emulátor, akkor kérdem én, hogy mért jobb sokak szerint a PS One? Sokan fölhánytorgatják, hogy a PS2-ben van DVD is, és ezért (is) olyan drága. Szerintem egy játékos többsége azért vesz egy játékgépet, mert gamelni akar rajta. (Igaz állítólag a GT 3 már DVD formátumú lesz). Viszont nincs benne modem!!! Félreértés ne essék, jó gép a PS2 (előbb-utóbb nekem is be kell szereznem egyet a manga/anime cuccok miatt), csak az előzetes ígérgetések felét nem tartották be, és ez fájó egy kicsit. Én kitartok a DC mellett (még ha lesz is mellette egy PS2-m). Visszatérve a modemre: nagyon tetszik, hogy le lehet a netről tölteni Save file-okat, ez néha megkönnyíti a dolgokat. Nekem pl. a TXR 2 nem hajlandó menteni, úgyhogy lehúztam a netről egy király mentést, ahol baromi sok verda már be van hozva a legjobb tuningolásokkal. Egy szó mint száz, olcsón kapsz egy király masinát amit kár lenne kihagyni (na a PS fanok most tutira lehurrognak), főleg ha figyelme vesszük, hogy csak pár ezer forinttal több mint a PS. Egyébként ti vagytok a legjobbak, remélem azok is maradtok. Jó az újság szerkesztése, nincs telekúrva reklámokkal, a képek minősége is baba, a tesztelők is tudják a dolgukat. Csak így tovább! Ezzel be is fejezném kissé hosszúra nyúló levelem, és szerintem egy a lényeg! Nem szabad feladni a reményt (halljátok DC tulajok), bízzunk abban, hogy tartogat még sok-sok pozitív meglepetést számunkra a SEGA!!! C. *(Ha sokat nem is, azért egy-kettőt még biztos. Reménykedjetek – Csipi)*

Keves "576 konzol" gárda! Sajnos most csak kézzel írott levéllel tudok szolgálni, mert tönkrement a nyomtatóm, emilezni meg nincs kedvem, *(Peeersze, szerintem nincs is géped – Csipi)* de azért ugye elolvassátok! Először is köszönet a Martinnak, amiért a februári számban a Csipi iránti kedvességével felhőtlen perceket szerzett számomra. Hát jót derültem, mit ne mondjak. Másodszor: a márciusi számban látott csevegő után utálom a *(Itt egy olvashatatlan kifejezés állott – Csipi)*. HAHAHA. Az újsággal kapcsolatban csak annyit, hogy szinte minden szám megvan, tartalmasnak és színvonalasnak tarom a lapot. Azért lenne pár tippem: az értékelőt ne skatulyázzátok be annyira (elmegy, jó, kiváló vagy hogy is van), hanem legyen egyéni az értékelés pl. grafika: mocsok sz**, zene/hang: fantasztikus stb. Ugye értitek mire gondolok?

Értjük. És ha az egyik játék grafikája "fantasztikus" a másiké meg "bombasztikus", akkor melyik a jobb? Finoman fogalmazva nem ez volt az évszázad ötlete, barátom...

A PS 2 vs DC háborúba csak annyival szólnék bele, hogy én megvárom az X BOX-ot, addig meg csak kihúzom valahogy a PS-sel. Tényleg, kb. mikor jelenik meg hazánkban a számomra várva várt csodamasina? Talán valamikor karácsony után? Tisztelettel: LALEE, Szolnok

Talán akkor, de erről inkább a Microsoft Magyarországot kéne kérdezned. Van netes elérhetőségük.

Szia, mindenkinek! Éjszaka van, és nem tudok aludni, és mindenféle hülyeség jár az eszemben. Például olyanok, hogy milyen sok bugyuta levelet kaphattok ti nap mint nap. Én is írtam egy pár ilyet.

1. Cső csovi! Tök baró az újságotok! Mindenhéten megvenném. A nagyanyám is várja, imádja olvasgatni. Egy kérdés: a Micimackós kötésminta melyik progiban van?
2. Szervusztok, konzolosok! Van egy Gameboyom, és megtetszett valamelyik számból a Mickey egeres játék, meg is vettem (jó drága volt), és már csak annyit kéne rajtam segíteni, hogy ugyan mondjátok má' meg melyik végin kell bedugni?
3. Szasztok! Jó lenne ha küldenétek nekem egy gépet, mert olvastam, hogy már mások is kértek. És ha már úgyis elkülditek, rakjatok mellé egy TV-t is, mert annak igencsak híjján vagyok. És ha már így együtt van a buli, szóljatok be az áramosoknak is, hogy kötnék már be a villanyt, mert nehéz zseblámpánál nyomkodni a gombokat.
4. Helósztok! Én lány vagyok, és halottam valahol, hogy a lányok is játszanak. Ha lennének sminkelési tanácsok az újságban, talán előfizetnék rá.
5. Sziasztok, Ági vagyok! Mikor lesz már pasi is az újságban?
6. Sziasztok, Tibi vagyok! Mikor lesz már pasi is az újságban?
7. Hi, team! Én most jöttem Amerikából haza, és igazából nem is én, hanem a fater, és a fater aszonta, hogy az amcsik azt se tudják mi az a PS2! Hát akkor most hogy is van ez?! Tényleg, mi az?
8. Csá, haver! Én azért veszem az újságot, mert jó csajok vannak benne. És olcsóbb, mint egy szexlap.
9. Ennyi pénzért nemcsak poszter, CD is járna. Különben sziasztok! Szóval az a helyzet, hogy ha a CD is ennyit ér, mint a poszter, inkább ne is legyen egyik se, és akkor lehetne ingyen adni az újságot. Különben megvettem a GT2-t, de a lejátszómon egyszerűen meg se tudtam hallgatni. Mit esztek ti akkor ezen?!

Remélem egy kicsit elszórakoztattalak benneteket! Sziasztok Kriszta, Szeged

Nekem leginkább a 6-os tetszett...

Helló Martin! Én is gratulálni tudok ehhez az újsághoz, nagyon színvonalas, a plakátok is királyok és az ára is korrekt, a címlapok is szépek tényleg igényes. Én minden héten járok Németországba és látom a tömérytelen mennyiségű konzol újságot. Meg szoktam őket nézni, de nem vagyok elájulva tőlük. Nagyon nyersek, ami mellettük szól, hogy némelyik újság mellé mellékelnek PS2 demót ezen volt szerencsém kipróbálni. GT 3 A spec "HÁT" szépnek szép. De az irányítás szerintem nem a legjobb, de ez lehet, hogy csak nekem tűnik így. Egyébként minden géptípusom volt C64-től PS2ig, még a Csokonaiban nyomultam én is, az tényleg jó volt last ninják stb. *(A kézírásodat és a mondatszerkesztésedet elnézegetve, akkor nyomultál te a Csokonaiban, amikor én: sohanapján. Ejnye, nem kéne minket ennyire hülyének nézni – Csipi)*

Én is a Csokonaiban "nyomultam", akkor valószínűleg ismerjük is egymást. Vagy "szombatos" voltál?

Akkoriban valahogy nem azzal foglalkoztak a játékosok, hogy most ez a gép a jobb vagy a másik, jó nem nagyon volt választék, de annak az időszaknak akkor is jobb hangulata volt és sajnálhatja aki kimaradt ezekből hiába van ezeknek a mai gépeknek gyönyörű grafikájuk.

Te, biztos, hogy ugyanabba a Csokonaiba jártunk? Mert én úgy emlékszem, hogy a C64-esek meg a Spektrumosok egész este cesztették egymást és átkiabáltak a másik oldalra, ha láttak 1-1 bénább programot, ment a savazás meg a kóstolgatás.

Na ennyit a nosztalgiáról. Egyébként ezzel a DC-el én sem tudom mitévő legyek egyet már eladtam nyáron, mert vártam, vártam és csak nem jöttek a nagy játékok, aztán kijött a Shenmue, újrā kellett vennem egyet mert egy ilyet nem hagyok ki. Lezavartam 2 hét alatt *(Elég sokáig húztad. Bárcsak egyszer nekem lenne két hetem egy végigjátszásra – Csipi)* és most úgy néz ki, hogy a 2-ik részig megint semmi említésre méltó. Szóval nem egy nagy szám ez a DC valahogy. A PS2-vel egy kicsit sem csalódtam. Első játékokhoz képest is nagyon jók persze ennek az ára is megvan, de ennek legalább van jövője. Azokat meg őszintén sajnálom akik anyagi okok miatt csak álmodoznak a PS2-ről. Na én csak ennyit akartam leírni nem fárasztlak titeket hülye kérdésekkel úgyis megírjátok ami fontos. Na szevasztok Feri

Nem fárasztottál Feri, ez a dolgom, hogy elolvassam.

A HÓNAP VICCE

Helló 576 konzol! Körülbelül egy és fél éve veszem a lapotokat. Előtte pár nappal vettem egy PST. Mindig megvoltam elégedve a lappal, szinte soha nem találtam benne kritizálni valót. Persze volt pár cikk amivel nem értettem egyet (pl FF 8, Dino Crisis stb). Ez viszont nem késztetett arra, hogy levelet írjak. Most viszont van nem is egy ilyen dolog. Karácsonykor vettem egy DC-t és eladtam a PSt. Ezt a döntést pedig azóta sem bántam meg. Aztán jött ez a galiba a DC körül. Egy ideig elcsüggedtem, sőt még el is akartam adni a DCt. Már szinte vittem a boltba, amikor a kezem ügyébe akadt az a konkurens lap (biztos tudjátok melyik, nem akartam reklámozni). *(Fogalmam sincs. Ja, hogy arról beszélsz, amelyik a konkurensünk SZERETNE lenni? – Csipi)* Elolvastam a DC-ről szóló dolgokat. Hirtelen rájöttem, a DC-nek egyáltalán nincs vége sőt. Nagyon király játékok fognak még jönni rá, még jó sok ideig.

Azt is elhitted, amikor a tápiószecsői parasztasszony teherbe esett egy UFO-tól? Megírták a bulvárlapok.

Csak, hogy pár példát említsek: Head Hunter, Shenmue 2, Sonic2. Viszont a ti újságotok elkezdi, hogy a DC halott, én ott voltam a Saturn halálánál stb,stb,stb. Te Martin meg azt mondtad, hogy a DC programok még amatőrök se?! Hát akkor a Shenmue például mi volt?!

Az, hogy nem tudsz figyelmesen olvasni, és nem érted a gondolataimat, nem az én hibám. Egyébként vettél egy gépet magadnak EGY játék miatt?

(Kezd unalmas lenni, hogy minden erőszakos olvasó, ha a Dreamcast-jét kell védeni, azt a "durva" Shenmue-t hozza fel? Nagyon uncsi már ez. Ahhoz hogy a DC nagy gép legyen, minden héten jönnie kellene egy Shenmue kaliberű játéknak, nem pedig kétévente egyszer. Erre pedig semmi esély nincs. – Csipi)

Egyébként szerintem a legjobb tesztelő Csipi M Lee mindig ő írta a legjobb teszteket a legjobb játékokról. *(Na ez a téma már sokkal izgalmasabb, legközelebb fejtsd ki bővebben. – Csipi)* Itt vannak a márciusi szám értékelései 8.5, 3, 9, 9.5, 7, 3.5, 9.5, 9, 8, 4, 7.5, 8, 6, 7, 8.5 ennek pedig az átlaga : kerekítve 8. *(Ezt rendesen felkerekítetted. – Csipi)* Ez szerinted egy haldokló konzol adatai?!

Ja. Pontosan. Most mi lesz, kövé varázsolsz?

Na mindegy, ezzel a témával ne foglalkozzunk. Viszont ami a leginkább nem tetszett, az az, hogy a már-

ciusi számban Kocsis András, aki semmi vicceset nem mondott Hónap Viccébe került.

Te tényleg elképesztően dark vagy, a Negró világít a szádban! A "Hónap vicce" eredetileg a "Hónap idiótája" akart lenni, mint ahogy azt ki is fejtettem. Azt jelenti, hogy egy VICC, amit a csávó írt. Neked is sikerült megnyerned a megtisztelő címet!

De még van pár kérdésem is. Másolható lesz e- az XBOX? Másolható lesz-e a Game Cube? Mikor jelenik meg a Head Hunter és tényleg olyan szép és olyan jó lesz-e mint azt az a másik lap mondja? *(Kérdezd tőlük –Csipi)* Hát csak ennyi kérdésem lett volna. Egyébként az újság jó, és szeretem, csak ezek a felsorolt dolgok nem tetszenek benne. Ja, és még egy kérdés, ami Csipi M Lee-hez szól: légy szíves állíts össze egy DC top 5-öt! Név: TRX. Ui: a lapot ezentúl is venni fogom. *(DC top 5-öm nincs. Egy kedvenc játékom van a Code: Veronica. A Shenmue is besz****, de csak EGYSZER. – Csipi)*

Tisztelt 576 KONZOL TEAM! Nagyon régóta gondolkoztam már azon, hogy írjak nektek, de soha nem lett belőle semmi. De most elhatároztam hogy írok, hiszen Ti vagytok a példaképeim. Az újság nagyon király. Minden hónapban megveszem, mert nem tudok meglenni nélküle. *(Huhú, lesznek itt még fejlődési zavarok. – Csipi)* De azért szeretnék feltenni néhány kérdést:

1- A PS2 ára kb. mikorra csökken 100000 Ft alá?
- **Június 18.-án, 14:00-kor.**

2- Lesz Crash Bandicoot rész PS 2-re?
- **Lesz. Az lesz a legújabb CB epizód.**

3- Lesz World Cup 2002 PS-re?
- **Ezt konkrétan nem vágom.**

4- Lesz FIFA 2002, és F-1 2001 (E.A) PS-re?
- **Szerintem nem lesz. Vagy igen?**

Ez egy nagyon furcsa kérdés. Nem rég megvettem a Resident Evil 3-t. Japánul van minden írva, tehát NTSC, de nem ez a lényeg, hanem az, hogy az intró alatt (amúgy a menüben is így van) nem az a cím olvasható, hogy Resident Evil 3 : Nemesis, hanem az, hogy BIOHAZARD 3: Last Escape. Hogyan lehet ez? Létszíves válaszolj! Előre is köszönöm. Reménykedem, hogy beraksz a CSEVIBE. Nagyon "Happy" lennék, de ha nem, azt is megértem. Hű olvasótok Czakó Tibor, Kengyel U.i.: ÍGY TOVÁBB!

Na, erre tudok válaszolni! Japánban a RE sorozatot a kezdetektől fogva Boihazard-nak hívják, csak Amerikában és Európában nevezték át Resident Evil-re. Ez szerintem egy állatság volt, mert a biohazard ugye "biológiai-veszélyt" jelent, ami a játék témájához teljesen jól illik, nem úgy, mint az "állandó ördög".

Szevasz Martin! Jó az újság, meg minden. Meglehet találni benne mindent, ami kell. Egy kérdésem lenne a PS2-vel kapcsolatban. Szerinted megbukhat-e a PS2, ha megjelenik a nála jobb gépek (Xbox, Gamecube)? Nagyon megköszönném, ha valamit idefirkantanál a lapra válaszként.

Nem bukhat meg. Nagy csoda lenne, ha a Sony valamiben megbukna. Ők az egyik leggazdagabb szórakoztató-elektronikai cég a világon.

És még egy kérdés: Az 576 Shopban kapható már PS2? Mennyiért?

Hívd fel a boltokat, itt a telefonszám a Konzol hátulján.

Válaszaidat várom a csevibe, ha egyáltalán beteszel, de ezt is nagyon megköszönném. Előre is kösz, tisztelettel M. R. Mezőkovácsháza! *(Mezőkovácsházáról eszembe jut valami! Üdvözlet a Farkas Zoliéknak, és az Ektomorfnak! Zoli, ha emlékszel még, kivel gitározgattál a csepeli lakótelepen, akkor képben vagy, ki is az a Csipi. – Csipi)*

Üdv Konzol! Hello Martin, vagy akárki aki ezt a levelet olvassa. *(Csipi M Lee a becsületes nevem – Csipi)* Most írok először nektek. Hát ez aztán értelmes volt. Na mindegy. A Konzolt csak párszor vettem meg de elnyerte a tetszésemet. Jómagam is főszerkesztő vagyok a suliújságnál. *(Hohó egy szakmabeli – Csipi)* A játékismertetést mindig ebből az újságból vettem ki. *(Hm, plagizál a kisasszony? – Csipi)* Most biztos azt gondolhatod, hogy rendszeresen kellett volna vennem az ujságot, hogy jó cikket írhassak. Hát kedves Martin, vagy akárki aki ez a levelet olvassa, nem kellett rendszeresen vennem az újságot ugyanis a barátnőm mindig megvette az újságot és én kölcsönkértem az akkor aktuális számot. *(De bonyolult vagy – Csipi)* Számítógépem sajna csak fél éve van, és csak 3-4 db játék található rajta. Rohadt drága egy jó játék, és nekem korlátozottak az anyagi költségeim, ezért nem vagyok egy nagy játékőrült, DE szeretnék minél több játékkal szembekerülni, és végigjátszani. Na már most a legjobb játéknak én az FF8-at tartom. A grafik álomszép, a játszhatóság kitűnő egyszóval ez a játékok netovábbja. (Mellesleg soha nem játszottam vele 3DFX híjján). *(Akkor átfogó képet alkothattál róla. – Csipi)* Csak annyit tudok róla amit ti levéstetek róla az újságban. A leírtak alapján elkezdtem "alkotni" egy könyvhöz hasonló valamit. *(Remélem az nincs ENNYIRE tele helyesírási hibákkal – Csipi)* Ami megfogott az FF8-ban az a történet volt nameg a jól megtervezet férfikarakterek. Azok a fiúk... *(Ismerd be, hogy te még általánosba jársz – Csipi)* Igyekeztem átvenni az FF8 világát. A recept: vegyél egy csomó kafa FF helyszínt pár FF8 szereplővel, keverd bele a saját világodat, *(Cloud a soroksári zöldségpiacon? – Csipi)* és csapatodat, bolondítsd meg egy kis akcióval, szenvedéllyel, reménytelenséggel, szerelemmel, és már is kész egy jókis csámcsogni való történet. Remélem sikerült felcsigázni Martin vagy akárki *(Már mondtam egyszer, hogy a nevem Csipi – Csipi)* aki ezt a levelet olvassa. Ha kíváncsi vagy(tok) a történetemre és az egyéni tervezésű szereplőimre akkor könyi írj. De csakha érdekel a dolog. Ahogy megkapom a leveled írok egy ismertetőt. Kéne egy kis segítség! A lábamat lejártam, hogy találjak egy jó kis FF8 pósztert de sajna sikertelenül. Hálás lennék ha küldenétek egyet. Ja! És még valami. Ha tudtok valamit a Final Fantasy filmről, kérlek írjatok valamit róla nekem drágáim. *(Nana, ne személyeskedjen a fiatal hölgy – Csipi)* Előre is köszike. Következő levelem igérem hosszabb lesz. Azt sem bánom ha beraktok a Csevegőbe. Na Páá! Szűcs Réka, Bp.

FF7 poszter a 19-es számban volt, FF8 a 21-esben, FF9 a 34-esben. Mozi ügyben próbálkozz a www.finalfantasy.com címen.

Tisztelt "576 Konzol" csapat! Tisztelettel és nagyrabecsüléssel tekintek Rátok! A konzoltársadalomban nagyon mély nyomokat hagy munkátok, ezt hallottam és saját bőrömön tapasztaltam. Rengeteg kidobott pénztől mentitek meg a konzolosokat. Nagyon sok gyönyörű hangzatos nevű programot vásárolna meg mindenki (ha nem figyelne tesztjeitekre, kritikátokra), amikről később kiderülne, hogy egy kalap sz** és a kukában kötne ki. Én az idősebb (de még nem hülye) korosztályhoz tartozom. A C64-es korszak óta ülök az egyre fejlődő gépek előtt, próbálok lépést tartani a technikával. Most éppen egy kicsit leforrázva ülök, mivel utolsó gépem egy Dreamcast. Annyi szépet és jót írtatok róla, hogy megvettem egyet. (A Playstationom is megmaradt.) Most, hogy 180 fokban változott a véleményetek a géppel kapcsolatban megmondom őszintén nem értelek benneteket.

A véleményváltozásnak három – a teljesen idióták kivételével mindenki számára – könnyen érthető oka volt. Egy, hogy leállt a gép gyártása. Kettő, hogy az eredetileg kizárólag SEGA játékokat SONY gépekre is elkezdték fejleszteni. Három, hogy stabilan tartja magát a DC-nél a 10 bukás, 1 jó játék tendencia.

Én elhiszem Nektek, hogy a PS2 sokkal jobb gép *(Amúgy ha érdekel, megsúgom de csak neked, hogy a DC nem azért döglődik, mert a PS2 jó gép. – Csipi)*, és nagy jövő áll előtte, (láttam, kipróbáltam – csodálatos), de higgyétek el, hogy sokan vannak, akik nem hosszú távra veszik a konzolt, mert tudják, hogy jövőre már lehet, hogy egy X-box előtt játszanak.

Akkor meg mi a baj? Ha tudod, hogy újat veszel jövőre, mit érdekel, ha a régi megdöglik?

Azoknak a már megjelent 100-300 DC játékból már biztos megvannak a kedvenceik. Lehet, hogy nincs annyi pénzük, hogy minden hónapban több új játékot akár feketén is rendeljenek *(De annyi pénzük biztos van, hogy minden évben új konzolt vegyenek, igaz? Gondold már át, hogy miket irkálsz. – Csipi)*

Szóval, hogy folytassam elképzelhető, hogy vannak olyan konzoltulajdonosok, akiknek összesen mindössze 10-20 játékuk van vagy lesz (inkább kevesebb, de minőségi), de azért nem fogják kidobni az ablakon, mert most minden mondatotokban benn van, hogy sz** a DC, fölösleges pénzkidobás, meg, hogy a "hattyú halálát táncolja". Miből látszik a hattyú nevű dögnek a halála, ha a mondat úgy folytatódik, hogy "legalább a fejlesztők megpróbálják életben tartani a gépet néhány finom csemegével". Hát persze ez csak a fejlesztőkön múlik (most már), de ha most is ilyen csemegék érkeznek, akkor hol itt a döglődés?

Ott, hogy hiába erölködnek a fejlesztők, ha a kiadókat már nem érdekli a téma. Érted? "Kiadó" és "fejlesztő" nem ugyanaz.

Lehet, hogy egyes DC tulajoknak ennyi lehetőségük van, hogy ezt a pár csemegét szerezzék be erre a hónapra. (Vagy több hónapra.) Az sem tartom kizártnak, hogy ezekkel hónapokig eljátszanak. Van olyan ismerősöm, akinek van 20-30 DC lemeze, de még nem nagyon tudott elmerülni bennük, mivel naponta családjával, barátaival több órát játszanak a Soul Calibur-al. *(A betegek – Csipi)*

Akinek 20-30 lemeze van hónapok óta és még nem tudott elmerülni bennük, az nem die-hard játékos, hanem hobbi-gamer. Olyan, mint a vasárnapi vezető.

Pont Ti írtátok pl.: CodeVeronicára-Crazy Taxira-Shenmuéra, hogy "ezért az egy játékért már érdemes megvenni a gépet". Hát ez már rögtön 3. Amiért érdemes. Ugye?

Fiatalok voltunk és bizakodók.

Mielőtt mindenki azzal támadna, hogy engem 1 játék kielégít, elmondanám védelmemre, hogy a PSX-re 114 lemezt gyűjtöttem össze és ennek a javát úgy 70%-át végigjátszottam. *(Kíváncsi lennék ebből mennyi a volt eredeti, és mennyi a 200ft-ot sem érő másolt cucc. – Csipi)* Szóval én annyira szeretem a változatosságot, mint Martin ugyanezt a nőkben. De állítom, hogy sokan vannak akiknek 1 kedvenc játékuk van és ezt nyúzzák állandóan. Erre egy jó példa, Bagó Peti írja a hírekben, hogy tegnap a játékteremben eljátszott 5 ezer forintot egy Crazy T. automatán. *(Elég naiv vagy, ha beveszed az ilyen dumákat. Különben is, gondolod a BP-nek valaha is volt egyben ötezer forintja. – Csipi)* Inkább 12 napi játékpénzén venne egy DC-t és otthon kényelmesen játszana hátradőlve egy fotelben és még közben egy csajszi simogatná itt vagy ott. Még besegíthetne a DC progik tesztírásánál ezek után. De a tesztekkel abszolút nincsen baj, sőt tökéletesek. Az egész újság nagyszerű és nagy űr lenne bennem, ha 1 hónapig kimaradna az életemből. Azt szeretném kérni több DC tulajdonos nevében (ámbár erre senki nem hatalmazott fel), hogy hagyjátok legyetek szívesek csendben meghalni a DC-t. Úgyis észrevesszük (vagy már észre is vettük), hogy ha már baj van. Minden tesztnél ne hívjátok fel a figyelmünket, hogy ez már szar, ennek befellegzett és jól ráb****** mindenki, aki megvette.

A Segának írtál már? Mert még mindig nem hiszem, hogy MIATTUNK döglődik a DC.

Mi még egy darabig szeretnénk örömünket lelni benne és amikor tényleg vége, csendben lecserélni egy tökéletesebbre. *(Jó, majd meglátjuk ezt a dolgot. Mondjuk nem kéne ennyire érzékenynek lenned. Én az N64-et szeretem. Mindenki megmar ez miatt, és még DC-nél is kevesebb játék jön rá, mégsem sírok itt, mint egy ovis kislány. Mindenesetre én személy szerint abban lelném örömömet, ha a tőlünk két utcára lakó Brigitta nevű tüneмény valami icipici érdeklődésfélét mutatna irántam. Mondjuk felhívna, hogy sétáltassuk együtt a dobiját. Vagy felhívna – magához. Vagy valami. – Csipi)* Remélem, senkit és egyik tábort sem bántottam meg a levelemmel, hiszen nem ez volt a szándékom, hiszen a PSem révén úgy érzem mindkét táborhoz tartozom és az újságotokat is imádom. Azoknak meg akik minden hónapban azzal nyaggatnak Benneteket, hogy-hogy lehet tesztelőnek bekerülni javasolnék valamit. Tegyen be a gépébe egy ismeretlen NTSC-s japán szövegű progit és arról próbáljon meg egy épkézláb mindenki számára közérthető 1-2 oldalas tesztet leírni. A szöveg tartalmazzon mindent egy kis humorral fűszerezve. Ezek után olvassa el. Ha tetszik, küldje le Nektek, de ha nem hallgasson örökre. Az a legnagyobb baj, hogy a munkátok nincs kellően megbecsülve. *(Tévedsz, az a legnagyobb baj, hogy a munkánk nincs megfizetve. – Csipi)* Az újságírás nem játék. Én ha megfeszülnék, akkor sem tudnék olyan végigjátszást leírni, amin mindenki eligazodna. A játékos 10 perc múlva elakadna, könnyben úszó szemekkel anyukámat emlegetné, hogy most aztán merre????

Azokról a leírásokról beszélsz, amiket a Csipi irkál? Ráismertem!

Vagy pl, mi a pi***** mentem bele, amikor itt nem luknak kéne lenni. Martin szövegeit, átkötéseit imádom! *(Pedig durva sz****! Ellenben az én beszólásaim! Azok aztán sütnek! – Csipi)* Valamivel hízelegnem kell, mert még az eddig megjelent számok közül 3 sajnos hiányzik (21, 22, 23). Szóval bízok ebben a tüneményes főszerkesztőben, hátha megszán.

Hogyan szánhatnálak meg? Küldd a pénzt, megy az újság! Erre gondoltál?

Most már búcsúzom mindenkitől! Ha levelemre keményebb választ kapok, akkor is ezt az újságot fogom megvenni, csakis ezt. Remélem a sok lelkes olvasótok között kisorsoltok pár jegyet a Csevegőben emlegetett show-ra. A borítékomon írt címemre nyugodtan küldhetitek a jegyet a feleségem megértő vagy viszem őt is.

Sajnos az ajánlat még így is elég húzós volt, csalódtunk is egy nagyot. Ha én ilyen "táncos" bigéket futtatnék, nem egy 30 ezres ajánlattal domborítanék a kedvenc újságíróimnak, hanem belökném a pulykákat a kocsiba és INGYEN lelöketnék velük egy show-t. Maximum a benzinköltséget kérném el. 30 ezerért bakker 6 csirkét kapok a jobbikból...

Most már abbahagyom és megyek. Ja a kérdésedre nem válaszoltam a Vivi plüss babákért, hiszen nem feledkezhetem meg a gyermekeimről. A 04-es konzol címlapján egész bizton állíthatom, hogy anyósom szerepel. Ezt többször nagyító alatt is megnéztem ellenőriztem. Fiatalkori képe, azóta kicsit csúnyult. Leánykori neve, azt hiszem Skull monkeys. *(Remélem a kedves mama olvassa ezt, és jól megbúbolja a fejecskédet. – Csipi)* Sziasztok: Hajdár károly Aldebrőről

Erről sajnos lemaradtál.

A HÓNAP LEVELE

Sziasztok arcok Már régóta akarok írni, kb. december óta. Azóta mióta megvettem a sokak által sirálynak (titulált) kikiáltott Sony masinát.

Jól tetted, ecsém!

Mert úgy gondoltam, hogy az újság megfelelő és kellő segítségemre lehet a játékok kiválasztásában a tesztek által és ez így is van az újság egy kicsit rövid így hát a PS2 tesztek sem túl bővelkedők, mondjuk a DC-hez képest.

Lesz ez még így se, csak türelem! Már most is egy csomó PS2 tesztünk van. Egyre több.

A PS2 áráról folyó vitákról pedig csak annyit hogy egy "rossz" minőségű asztali DVD lejátszó nem kevesebb, mint 100e forint. Így hát a 120-149 ezer forintos vételár egy "jól kipróbált konzolért", ami igen sokoldalú, nem mondható nagyon soknak.

GRATULÁLOK, rátapintottál a lényegre, egyetértünk.

Ezekkel a dolgokkal kapcsolatban jutott eszembe, az itthoni infrastruktúra alakulása és azok az adókedvezmények, amik a külföldről betelepült cégekre és cégre vonatkoznak (győri AUDI) és az X-BOKSZ-ot gyártó itthoni részleg, ami a Microsoftnak gyarapítja majd idáig sem csekély bankszámláját (is).

Igaz!

Apropó X-BOX, ami reméljük nem követi japán társát (DC). Ami híresnek indult, majd hírhedtté vált, mind grafikáját tekintve, mind az árkádos jellegét tekintve, amit a Segára fejlesztők csak nagy nehézség árán tudnak maguk mögött hagyni. Apropó X-BOX, aminek grafikai teljesítménye 125 millió poligon/mp, ami jóval lekörözi az én kis PS2-emet de úgy hallottam, hogy még a PS2 bemutatója napján egy öltönyös okostojás bejelentette, hogy az utód készülőben van. Név szerint? PS3, aminek 1000X nagyobb grafikai teljesítménye lesz, ami 160 milli poligon/mp. Mit is fűzzek hozzá, talán nem is igaz?!

Odébb van az még ecsém, örüljünk annak, ami van, az se rossz!

Persze ez mind nagyon jó, ha nem tudok replay 13 csomagot keríteni, amitől sokkal de sokkal jobban aludnék ugye értitek.

Ezt most speciel nem értettem, de ez lehet az én hibám is. Miről beszéltél?

Hát persze, úgy ki vagytok okosítva e témában is, mint a kishúgom Barbiból. Apropó okosság, a Granturizmó és a szuper autós játékok (pl: v Rally 3 és más rallyk) mikor jelennek meg és tényleg 2DVD-s játékok lesznek?

GT3 jövő hónapban és tuti DVD formátumban.

A Kessen pl. a sok jelentet tekintvé köze nincs a DVD-hez mert ekkora kapacitáson min. tökéletes képi világnak kéne lennie grafikailag és minden szempontból... A hangokról már nem is beszélek, dolby digital, stb-ről, amik helyet foglalnak azon a rengeteg 4,7GB-os helyen, na mindegy.

Szerintem a DVD lemezt a másolás visszaszorítása miatt erőltetik, nem feltétlenül a kapacitása miatt.

Az újság nagyon jó és a weblap is minden dicséretet megérdemel, színes, jól olvasható változatos. És a végére lenne egy kérésem, ha DC (őrület) tömeg alábbhagy, ha tudtok kicsit több és hosszabb PS2 teszteket írjatok. És ha lesz PS2 Internet írjatok róla. Az előfizetés (után) által hű olvasótok: Kaiser Tamás.

Jönnek a hosszú tesztek, itt van mindjárt az Extermiation. Mivel tetszett az irományod te lettél a "Hónap levele". Nyertél egy eredeti Kuri Kuri Mix PS2 játékot, amit remélem már régen megkaptál.

ÜZENET VERES MIKITŐL

A csodálatos, gyönyörű, SZEXI, aranyos, okos, szép, energikus, FANTASZTIKUS, vidám, tehetséges, érzéki, drága, cuki (kawai), Szaszkó "Shana" Évának (aki az általam ismert legjobb és legfanatikusabb Final Fantasy VIII játékos) a következőt üzenem: "Vica, ezék után már megérdemlem a 10 pontot, nem?" Mindenki másnak csak annyit üzennék, hogy jól jegyezzétek meg ennek a lánynak a nevét!! Ő ugyanis a legrendesebb és legaranyosabb csaj akit valaha is ismertem, nincs még egy ilyen (de még csak hasonló sem) lány! Az ilyen barátot nagyon meg kell becsülni, mert kivételesen kevés van belőlük! Bárcsak minden lány olyan lenne, mint ő!

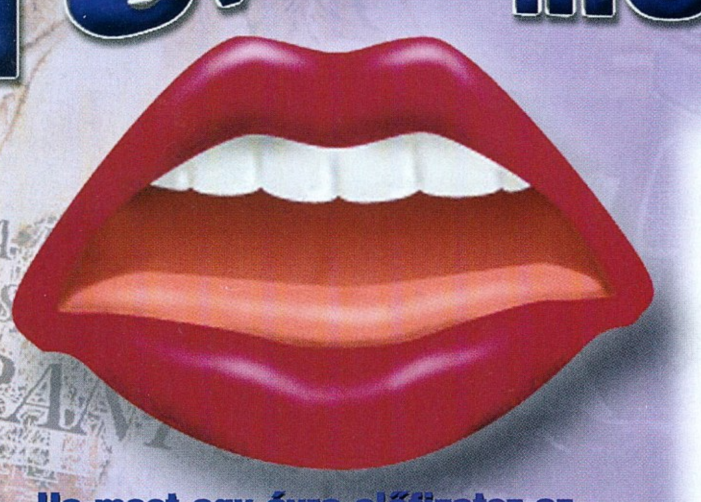
576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



576 Konzol a megszállott játékosok magazinja. Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni! Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132 Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát **(576 Ft/db)**, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 5760,-Ft-ért, tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

Előfizetéssel megrendelem az ***576 Konzol*** című, havonta megjelenő folyóiratot .... példányban, ... hónaptól, egy évre, 5760 Ft-ért.
Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

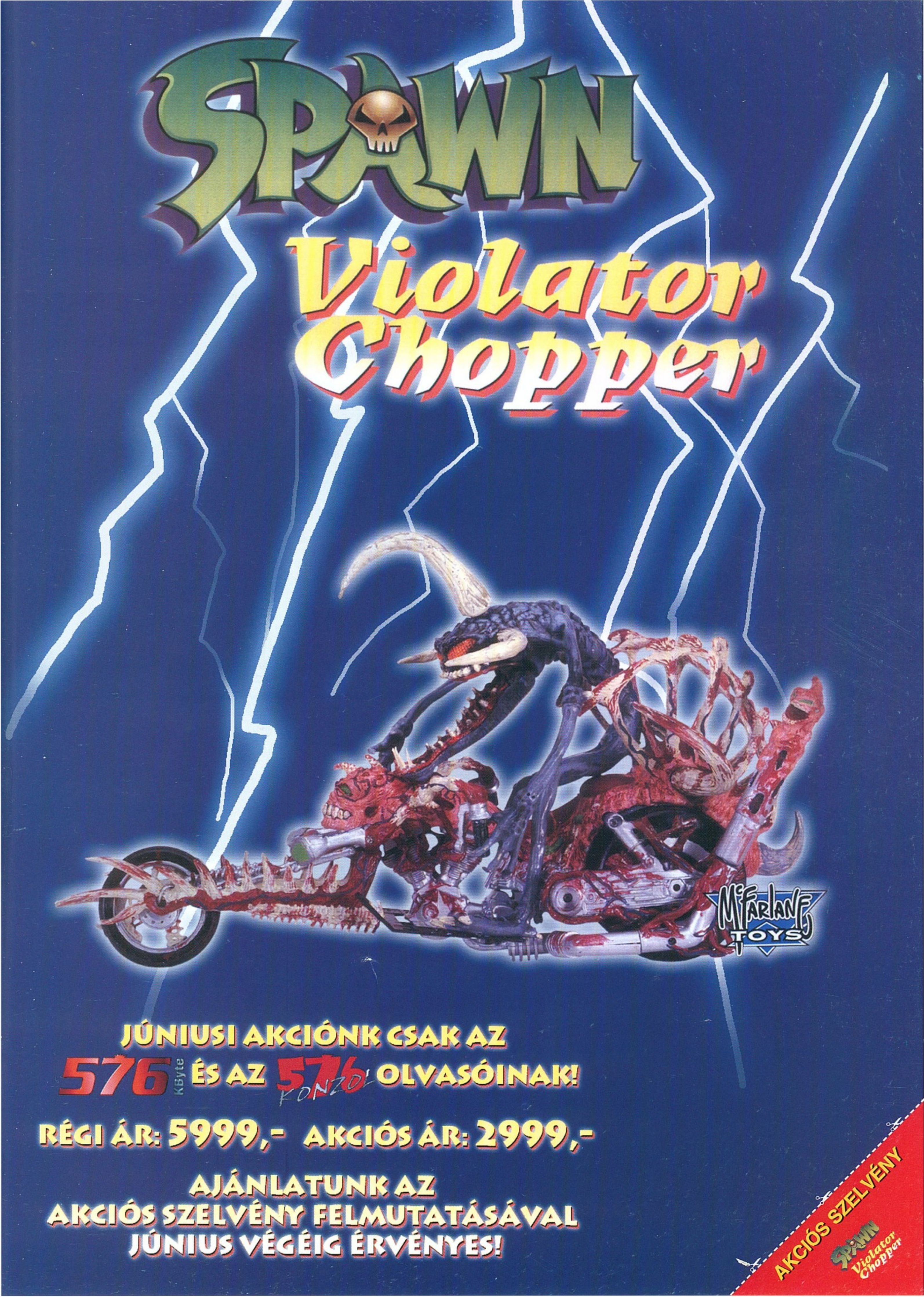
Név:...

Cím:...

E-mail:..

Ajándékba a ...., ..., ..., ..., ..., ..., számokat kérem. Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ...., ..., számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:
576 KByte (Comgame Kft.)
1389 Budapest Pf. 132


SPAWN
Violator Chopper
McFarlane TOYS
JÚNIUSI AKCIÓNK CSAK AZ
576 KByte ÉS AZ 576 KONZOL OLVASÓINAK!
RÉGI ÁR: 5999,- AKCIÓS ÁR: 2999,-
AJÁNLATUNK AZ
AKCIÓS SZELVÉNY FELMUTATÁSÁVAL
JÚNIUS VÉGÉIG ÉRVÉNYES!
AKCIÓS SZELVÉNY
SPAWN
Violator Chopper

576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76

PC CD ROM · SEGA · PlayStation · Dreamcast · NINTENDO64 · COLOR GAME BOY · AKCIÓFIGURÁK

ÚJ NAGYKER NYÍLT!



Új címünk
Budapest XIII.
Gergely Győző u. 17

Ezzel egy időben a
Pozsonyi u. 14. szám
alatti boltunk
megszűnt!



WWW.576.HU

ISSN 1417-9296